THÁNG 02.2005 | SỐ 15

PC WORLD VIETNAM

WWW.PCWORLD.COM.VN

# THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ C… GAME VÀ GIẢI TRÍ

## Thế Giới Game

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

TRỞ LẠI ĐƯỜNG ĐUA

Giá: 7000 đồng

THÁNG 2.2005 - SỐ 15

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
*viet@pcworld.com.vn*

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
*hong@pcworld.com.vn*

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
*trunghai@pcworld.com.vn*

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Long Khánh
Ngọc, Đặng Thanh Bình, Nguyễn Hồng Ân,
Vũ Trần Chí Tâm

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
*trangdoan@pcworld.com.vn*
Chu Nguyệt Anh
*anhcn@pcworld.com.vn*

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
*phathanh@pcworld.com.vn*
Lê Thị Kim Chi
*phathanh.hn@pcworld.com.vn*

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
*vinhpt@pcworld.com.vn*
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

# Thế Giới Game

## GIỚI THIỆU

KẾT QUẢ BỐC THĂM
trang 40

2 Need For Speed: Underground 2 – Trở lại đường đua

6 Prince of Persia: Warrior Within – Ngược dòng thời gian

10 The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth – Trận chiến cuối cùng của Nhẫn

14 Worms Forts Under Siege – Thành trì của những chú sâu

18 MechAssault 2: Lone Wolf – Chiến binh kim loại

22 VIEWTIFUL JOE 2 – Giành lại ánh cầu vồng

25 X-Men Legends – Bộ tứ dị nhân

## ĐIỂM GAME

26 FLATOUT – Hết tốc độ

27 FRITZ 8 Deluxe – Vua của các vị vua

28 Shadow Vault – Ngày phán xét

29 Shade: Wrath of Angels – Thánh thần thịnh nộ

30 Oddworld: Stranger's Wrath – Thế giới Oddworld mới

31 Growlanser Generations – Công lý và bóng tối

## SẮP PHÁT HÀNH

32 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory – Thuyết hỗn mang

34 Stronghold 2 – Thành trì cuối cùng

35 SWAT 4 - Lực lượng đặc nhiệm 4

## PHẦN CỨNG

38 Chaintech SA6800L – Bệ phóng tầm trung cho các game tân kỳ

## CŨ MÀ HAY

36 Grim Fandango – Đường lên thiên đàng

## SÂN GAME

40 Sân chơi game online mới

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

# TRỞ LẠI ĐƯỜNG ĐUA

## NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Cách đây hơn một năm, dòng game Need For Speed của Electronic Arts (EA) đã có cuộc "lột xác" ngoạn mục khi tung ra phiên bản mới rất hay là Need For Speed: Underground (mà ta thường quen gọi là NFS7 hay NFSU) và ngay lập tức nó được mọi người công nhận là game đua xe hay nhất của năm 2003 trên tất cả các hệ máy. Một năm sau, cũng vẫn là EA (EA® Canada) tiếp tục tung ra phần tiếp theo của trò chơi đua xe tuyệt vời này, đó chính là Need For Speed: Underground 2 (NFSU 2).

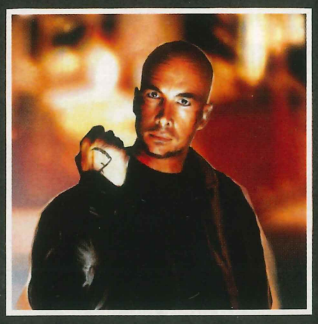
Nói đến NFSU, hẳn các gamer đều biết đây là một game đua xe đường phố và điểm đặc trưng làm nên tên tuổi NFSU là game cung cấp cho người chơi những khả năng nâng cấp cho con "xế hộp" của mình hết sức đa dạng và phong phú. Cùng với những nhãn hiệu xe rất quen thuộc được EA mua bản quyền như Toyota, Mazda, Hyundai, Nissan, Ford... các gamer đam mê tốc độ có thể thỏa mãn mong ước được sở hữu một chiếc xe đua cực kỳ "chiến đấu" và được tùy biến hoàn toàn theo chủ ý và sức sáng tạo của riêng mình.

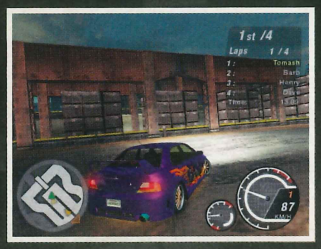
## CHẾ ĐỘ CHƠI MỚI

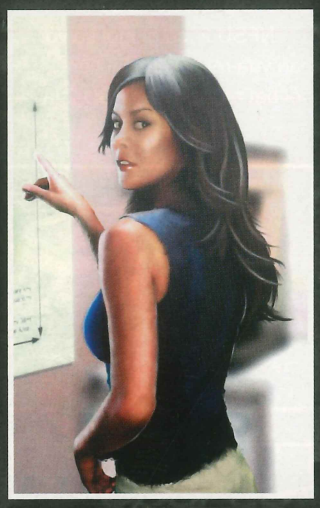
NFSU 2 có gì mới so với bản vừa rồi? Điểm cải tiến nổi bật nhất trong NFSU 2 là

**NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2**

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | EA Games |
| PHÁT TRIỂN | EA Canada |
| THỂ LOẠI | Thể thao/Đua xe |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 9/11/2004 |
| ESRB | Everyone |
| DUNG LƯỢNG | 2 CD |
| HỆ MÁY | PC (Xbox, PS2, GameCube, GBA) |
| CẤU HÌNH | PIII 933MHz+, 256MB RAM, VGA 32MB+, HDD 2GB, Windows 98SE/Me/2000/XP |





game không còn bó buộc người chơi trong những vòng đua cố định nữa. Giờ đây, bạn có thể chạy tự do, khám phá khắp cả thành phố Bayview rộng lớn và chỉ tham gia các cuộc đua khi nào bạn muốn. Nếu đã từng chơi qua các game của hãng Rockstar như Grand Theft Auto hay Midnight Club thì kiểu chơi Free-Roaming này chắc chắn không lạ gì. Tương tự như hai trò chơi nêu trên, ở chế độ chạy tự do trong NFSU 2, một bản đồ thành phố thu nhỏ sẽ hiện ra dưới góc trái màn hình, biểu thị các đường phố, vị trí của xe người chơi, các cuộc đua có thể tham gia hay cửa hàng phụ tùng, garage xe... dưới dạng những chấm màu khác nhau. Vì vậy, để tham gia một cuộc đua nào đó, nâng cấp hay mua một chiếc xe mới, bạn phải lái xe đến địa điểm tương ứng. Nhằm hỗ trợ cho người chơi có thể dễ dàng tìm được điểm đến của mình, game đưa vào tính năng giả lập GPS (hệ thống định vị toàn cầu – Global Positioning System). Khi bạn đã chọn được điểm đến và kích hoạt chức năng GPS, một mũi tên lớn sẽ xuất hiện phía trên xe và định hướng cho bạn chạy đến nơi. Đây là chức năng khá hữu dụng, nhưng tôi khuyên bạn đừng quá lạm dụng chức năng này vì cảm giác tự mình tìm đường bao giờ cũng thấy thú vị hơn nhiều hơn là nhờ sự trợ giúp. Hơn nữa, đây cũng là cơ hội để bạn có thể làm quen với hệ thống đường sá khá chằng chịt của thành phố Bayview trong game và nâng cao "tay lái lụa" của mình.

NFSU 2 có cả thảy 7 kiểu đua khác nhau: Circuit, Sprint, Drag, Drift, Street X, Out Run và URL (Underground Racing League). Như vậy, ngoài các chế độ chơi quen thuộc, game còn có thêm 3 kiểu đua hoàn toàn mới, đó là Street X, Out Run và URL. Street X là dạng đua như kiểu Circuit nhưng không diễn ra trong thành phố mà trong những trường đua nhỏ với dạng đường đua tương tự như kiểu bạn hay dùng để đua Drift (đua lết bánh) trong NFSU trước đây. URL là những giải đua xe nhỏ bao gồm nhiều vòng đua, sau mỗi vòng các tay đua sẽ được điểm tương ứng với thứ hạng về đích. Khi kết thúc giải, tay đua nào tích lũy số điểm cao nhất sẽ là người thắng cuộc. Còn một kiểu đua mới nữa mà theo tôi là thú vị nhất, chính là đua Out Run. Trong chế độ chạy tự do này, bạn sẽ thấy trên bản đồ có các mũi tên màu cam, đó là các đối thủ đua Out Run với bạn. Chỉ cần chạy lại gần và "rủ rê" họ cùng đua, ngay lập tức cuộc chơi sẽ bắt đầu. Cách đua của nó vô cùng đơn giản, giống như chơi trò "mèo bắt chuột", một người sẽ tìm mọi cách để chạy thoát còn người kia sẽ cố đuổi kịp đối phương. Cuộc đua sẽ kéo dài cho đến khi một tay đua hoàn toàn bỏ rơi các tay đua còn lại, và một thanh trạng thái thể hiện khoảng cách giữa các tay đua ở góc trên bên trái màn hình. Ngoài những

cuộc đua trên, còn có các sự kiện đặc biệt (Special Events) được thể hiện bằng những ngôi sao trên bản đồ. Chúng thường là những cuộc hẹn với các tay nhiếp ảnh để chụp hình chiếc xe của bạn, và công việc của bạn chỉ là chọn góc độ đẹp nhất và làm một pô "để đời" cho "con xe" của mình. Nhưng thỉnh thoảng, để tăng thêm một chút thử thách, bạn sẽ phải lái xe đến điểm hẹn trong một khoảng thời gian cố định, nếu chạy không kịp, bạn sẽ lỡ cuộc hẹn.

## CỬA HÀNG NÂNG CẤP CHUYÊN BIỆT

Bên cạnh những vòng đua hào hứng và quyết liệt ấy, điểm khiến cho các fan say mê NFSU chính là khả năng nâng cấp xe. So với phiên bản đầu, NFSU 2 bổ sung thêm khá nhiều các phụ tùng nâng cấp. Phương thức nâng cấp cũng khác trước: khi muốn "tút" xe, bạn phải tự chạy đến từng cửa hàng riêng biệt để mua món mình cần. Điều này có vẻ thực tế hơn chuyện ngồi một chỗ mà có thể mua tất cả mọi thứ như trong phần một. Ngoài Car Lot (nơi bán những chiếc xe mới) và Garage (nơi chứa những chiếc xe của bạn), các cửa hàng phụ tùng xe trong game được chia làm bốn loại:

• **Performance Shop:** nơi nâng cấp máy móc, hộp số, thắng, vỏ xe, nitros, bộ giảm trọng lượng... cùng những thứ liên quan đến sự vận hành của chiếc xe.

• **Body Shop:** có tất cả những thứ liên quan đến "mặt tiền" như: các thanh cản trước, sau và hai bên thân, cánh Spoiler, kính chiếu hậu, ống xả, mâm bánh xe, mui xe, lớp phủ Carbon Fiber...

• **Specialties Shop:** gồm những thứ "râu ria" như bảng đồng hồ, đèn neon, kính màu, bộ nhún, hệ thống âm thanh trong thùng xe, mâm bánh xe quay, cửa, mui xe cách điệu...

• **Graphics Shop:** cung cấp tất cả các loại màu sơn, lớp dán vinyl và decal.

Đối với phần Performance, bạn có thể lựa chọn nâng cấp theo từng gói hoặc từng bộ phận riêng lẻ tùy theo túi tiền (nâng cấp theo gói được giảm giá). Ngoài ra, NFSU 2 còn đưa vào chế độ cân chỉnh xe (Performmance Tuning) để bạn tùy nghi điều chỉnh thông số kỹ thuật cho "đứa con cưng" của mình. Phần này khá phức tạp và có lẽ chỉ thích hợp với những ai khá rành về kỹ thuật xe hơi.

Như đã đề cập, khi muốn nâng cấp xe, bạn phải lái xe đến từng cửa hàng riêng biệt và điều này đôi khi sẽ gây ra không ít bực mình, nhất là một số cửa hàng sẽ không hiện ra trên bản đồ cho đến khi bạn tự mình tìm ra nó. Hơn nữa, không hiểu sao nhà sản xuất lại bỏ đi chế độ quay camera tự do làm chúng ta khó có thể chiêm ngưỡng được trọn vẹn "tuyệt tác" của mình.

Game cung cấp cho người chơi tổng cộng 31 chiếc xe với đủ mọi nhãn hiệu bình dân cũng như thời thượng và bạn chơi nhiều thì mới xuất hiện những chiếc xe "độc". Trong số đó, có những chiếc SUV... to "vật vã" như Cadillac, Lincoln hay Hummer, nhưng những chiếc xe này có lẽ chỉ để làm cảnh là chủ yếu vì tốc độ của chúng khá chậm.

## NGHE VÀ NHÌN

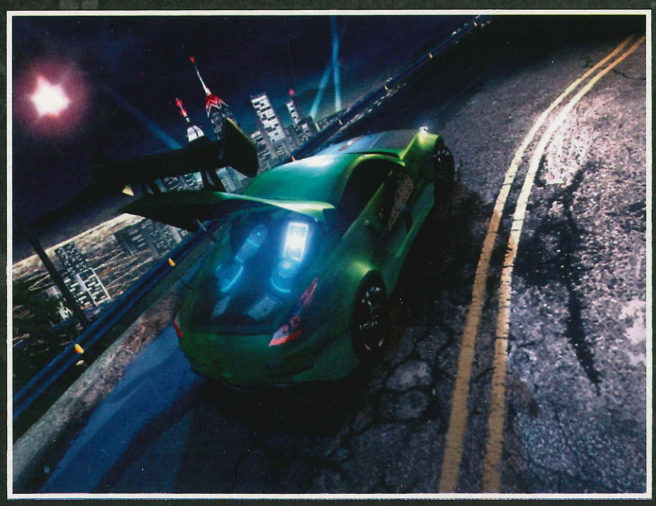
Hình ảnh trong NFSU 2 được nâng cao đáng kể so với phần đầu, từ hiệu ứng thời tiết, độ phản chiếu cho đến hiệu ứng Motion Blur hay vệt đèn xe. Khu vực trung tâm thành phố Bayview được xây dựng khá đẹp mắt với những toà nhà chọc trời xen lẫn ánh đèn neon lấp lánh rực rỡ, chiếu sáng cả bầu trời đêm (bạn sẽ thấy rõ điều này khi lái xe từ khu vực đài thiên văn ở Jackson Heights hướng về trung tâm thành phố). Tuy nhiên, để có thể chiêm ngưỡng hết được vẻ đẹp của game, bạn phải trang bị một card màn hình tương đối khá (ít nhất phải Geforce 4 Ti trở lên). Hơn nữa, khi hướng góc nhìn đến những khu vực có nhiều tòa nhà và ánh sáng như vậy, tốc độ khung hình sẽ giảm xuống rõ rệt.

Âm nhạc trong game vẫn là những bản nhạc rock và hip-hop quen thuộc và phù hợp với không khí đường phố mà EA đã mua bản quyền. Trong đó, một số bài hát (nhất là rock) tỏ ra khá nặng và khó nghe đối với những người không quen "gu" nhạc rock (đừng lo vì bạn vẫn có thể tùy biến để chọn cho mình bản nhạc thích hợp nhất). Âm thanh trong NFSU 2 được nhà sản xuất thể hiện rất thật và chi tiết, bạn có thể cảm nhận được được tiếng động cơ gầm rú của từng chiếc xe rất khác nhau, âm thanh do ma sát tạo ra khi chiếc xe trượt trên mặt đường cũng như tiếng mưa gió, sấm sét, tiếng hò reo của đám đông cổ vũ...

Tuy vậy, điểm yếu lớn nhất của NFSU 2 đã tồn tại từ phần một đến giờ và khiến nó "mất điểm" trong cuộc đua giành danh hiệu Game đua xe hay nhất trong năm với người anh em Burnout 3: đó là game không thể hiện mức độ hư hại của xe khi va chạm. Hẳn các bạn cũng như tôi, cảm thấy "hụt hẫng" phần nào khi thấy chiếc xe của mình lao thẳng vào tường, lộn mấy vòng trên không mà không hề trầy xước đến một mảng sơn nào? Có lẽ điều này là do sự ràng buộc khi mua bản quyền nhãn hiệu với các hãng xe khi họ không cho phép nhà sản xuất thể hiện một hình ảnh "méo mó" đối với những "đứa con cưng" của mình.

Dù vậy, ngoài nhược điểm có lẽ là "bất khả kháng" trên, Need For Speed Underground 2 vẫn là một sản phẩm kế thừa rất xứng đáng với thương hiệu Need For Speed lẫy lừng, là một game "Must-Have" mà bất kỳ gamer nào đam mê tốc độ không thể bỏ qua trong bộ sưu tập của mình.

**THANH LONG**



# PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

# NGƯỢC THỜI

**QUYẾT LIỆT VÀ DỮ DỘI VỚI NHỮN
XUYÊN SUỐT TRÒ CHƠI, PRINC
ĐÃ THẬT SỰ "LỘT XÁC" SO VỚI
THẬT MỚI LẠ. ĐIỂM ĐÁNG PHÀN
TÌM ĐƯỜNG CÒN RẮC RỐI VÀ GÓ
HỢP LÝ.**

| PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Ubisoft |
| PHÁT TRIỂN | Ubisoft Montreal |
| THỂ LOẠI | Phiêu lưu/Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 30/11/2004 |
| ESRB | Mature |
| DUNG LƯỢNG | 3 CD |
| HỆ MÁY | PC (Xbox, PS2, GameCube) |
| CẤU HÌNH | PIII 1,5GHz+, 256MB RAM, VGA GeForce 3+, HDD 2,2GB, Windows 98SE/2000/XP |

Câu chuyện của Prince of Persia: Warrior Within (Hoàng tử Ba Tư) tiếp nối phần trước: hoàng tử trở về quê nhà sau nhiều năm chinh chiến với số phận có nhiều thay đổi. Trong nỗ lực thu hồi lại dòng cát thần ma quái, hoàng tử vô tình tạo ra một lỗ hổng trong dòng thời gian khiến thần Chết Dahaka (theo thần thoại Ba Tư) hiện thân và truy lùng chàng hoàng tử một cách quyết liệt. Nhờ sự chỉ dẫn của một nhà thông thái già, hoàng tử phiêu lưu đến nơi khai sinh ra dòng cát thần và tìm cách du hành ngược thời gian để ngăn chặn Dahaka. Liệu chàng hoàng tử có thành công trong cuộc hành trình đầy hiểm nguy này khi mà nhà thông thái già đã cảnh báo "Không một ai có thể thay đổi được định mệnh của chính mình, không một ai có thể..."?

## LẠC TRONG DÒNG THỜI GIAN

Cuộc phiêu lưu lần này xem ra không còn đơn giản như trước. Các sự kiện xảy ra đan xen giữa quá khứ và hiện tại. Tới – lui trong dòng thời gian, đó là đặc trưng trong cách chơi của Prince of Persia: Warrior Within (POP2).

Chen lẫn vào những sự kiện thời gian là những cuộc truy đuổi "nghẹt thở" giữa con quỷ bất tử Dahaka với chàng hoàng tử. Bạn sẽ chẳng có một phút thảnh thơi, chỉ cần chậm tay một tí là bị Dahaka "xơi tái" ngay. Muốn thoát, bạn phải nắm bắt thật "nhuần nhuyễn" các kỹ thuật điều khiển chàng hoàng tử. Vẫn còn đó những pha hành động leo trèo, đu bám quen thuộc như ngày nào, nhưng kỳ này chúng còn hấp dẫn hơn bởi xuất hiện một số chiêu mới như đu dây chạy tường hay "hạ cánh" bằng cách dùng gươm xẻ đôi các tấm vải treo tường (trông rất tuyệt!).

Một cuộc phiêu lưu chưa được gọi là "mạo hiểm" nếu

# ...ÒNG GIAN

...G PHA HÀNH ĐỘNG NÓNG BỎNG
...E OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
...TIỀN BỐI, MANG ĐẾN CẢM GIÁC
...N NÀN "SÓT" LẠI LÀ CÁCH THỨC
...C ĐẶT CAMERA QUAN SÁT CHƯA

thiếu vắng những cạm bẫy "chết người" chực chờ rình rập, những giải đố hóc búa quen thuộc - mà không ít lần làm cho người chơi phải "vò đầu, bứt tóc", cùng với sự hiện diện của kẻ thù đầy rẫy khắp nơi. Tất cả đều có mặt đầy đủ trong POP2 nhằm thỏa mãn "dòng máu" đam mê phiêu lưu mạo hiểm của người chơi. Bên cạnh đó, một số tính năng "rườm rà" trong phần trước đó được rút ngắn và đơn giản hóa để người chơi tập trung vào các pha hành động và không "lạc" khỏi tiết tấu nhanh của trò chơi. Chẳng hạn, trong việc "hút" cát từ đối thủ để dùng cho các tuyệt chiêu thời gian thay vì dùng dao găm thần như trước đây, bạn chỉ cần hạ gục được đối thủ và đứng gần đấy, nguồn cát sẽ tự động "hút" vào nhờ miếng cổ vật đeo trên người. Thay vì phải chiến đấu với một đám quái vật để có được điểm lưu, thì bây giờ bạn chỉ việc tìm đến các bồn chứa nước: vừa được lưu, vừa được hồi máu đầy đủ (rất tiện lợi!).

Nếu đã du hành cùng thời gian mà thiếu sử dụng kỹ năng thời gian thì quả là thiếu sót lớn! Người chơi sẽ gặp lại những "chiêu" rất quen thuộc như: hồi lại thời gian, tăng tốc độ di chuyển hay làm chậm đi phản ứng của đối phương... Bên cạnh đó còn xuất hiện thêm nhiều "tuyệt chiêu" mới như: gây "choáng" cho đối phương hay sát thương nhiều đối thủ cùng lúc khi giao tranh... Xuyên suốt cuộc hành trình, bạn sẽ tìm thấy các rương "kho báu" chứa ảnh phác thảo nhân vật, đoạn video, ảnh phong cảnh đẹp.

## CHIẾN BINH NỔI LOẠN

Thành công của The Sands of Time là một điều không ai có thể phủ nhận. Tuy nhiên vẫn xuất hiện những lời phàn nàn từ gamer tập trung ở điểm yếu duy nhất: hệ thống chiến đấu đơn điệu, nhàm chán. Để khắc phục khuyết điểm này, các nhà phát triển trò chơi đã tạo ra một hệ thống mới toanh, gọi là "3F" (Free-Form Fighting) với khả năng uyển chuyển và đa dạng hơn hệ thống cũ (thay đổi quan trọng nhất trong POP2). Người chơi tự do biến hóa các chiêu thức đánh theo ý thích dựa vào môi trường và đối thủ. Chẳng hạn, bạn có thể dùng bức tường làm điểm tựa cho những cú bay người phá vây dũng mãnh; chạy "rẽ" gươm trên tường phá bỏ chướng ngại; hay khi "búng" qua người một đối thủ, có rất nhiều phương án xử lý như cặp

## MỘT SỐ LỜI KHUYÊN

- Cát thần không chỉ có trên người các đối thủ mà còn được chứa trong các bình, vại... nằm rải rác trên đường.
- Đối với những đối thủ mà các chiêu "tiếp cận" không tác dụng, hãy sử dụng vũ khí thứ hai làm ám khí để hạ chúng từ xa. Chiêu này bị vô hiệu khi gặp con trùm.
- Đánh từ phía sau bao giờ cũng hạ gục nhanh hơn là đánh trực diện đối phương.
- Nếu đụng độ với quá nhiều đối thủ, hãy tận dụng chiêu "quăng" người để thoát vòng vây và nên áp dụng chiêu này khi môi trường có nhiều bờ vực.
- Hãy chú ý kỹ các đoạn cắt cảnh để theo dõi hướng đi cho đúng.
- Không nhất thiết giao tranh với tất cả đối thủ trên đường, trừ khi bạn cần cát thần.
- Các đoạn phim cắt cảnh không cho bỏ qua ở lần xem đầu tiên, nhưng từ lần thứ hai chỉ việc nhấn phím spacebar để "tua" nhanh.

cổ đối phương, tước vũ khí trên tay, "chẻ" đôi đối thủ... Ngoài ra, POP2 cho phép người chơi nâng cấp vũ khí chính của mình, bên cạnh việc thu lượm và sử dụng những món vũ khí chiến lợi phẩm rơi ra từ trên người của đối thủ hay trên các giá đỡ nhằm tăng thêm sức mạnh trong giao tranh, trong các tuyệt chiêu và nếu cần thiết có thể biến chúng thành một loại "ám khí" lợi hại, sẵn sàng hạ gục mục tiêu từ xa.

### NHẬN ĐỊNH

So với The Sands of Time, thời gian mà bạn phải dành ra để hoàn tất trò chơi khá dài và cũng thật thỏa mãn: từ 2 tới 3 ngày, tùy theo cấp độ (độ khó càng cao, thời gian tiêu tốn càng nhiều). Sự đan xen thời gian làm cho việc giải quyết các vấn đề tốn nhiều công sức hơn bình thường. Thêm vào đó, cách sắp xếp đường đi giữa quá khứ và hiện tại hơi rối rắm, có khá nhiều cảnh trùng lặp hoặc na ná nhau (dù ở hai thời điểm tách biệt) khiến người chơi dễ bị lạc đường nếu như không chú ý kỹ các sự kiện mà game đưa ra; dù đã có bản đồ hỗ trợ (lần đầu có mặt trong dòng game) nhưng chỉ dẫn còn sơ sài nên khó lòng đoán được "đường đi, nước bước". Bản thân người viết ban đầu cũng từng khốn khổ trong việc tìm đường đi giữa quá khứ và hiện tại; không chỉ vì những nguyên nhân kể trên mà còn do game không giới hạn đường đi ở một số phân đoạn khiến tôi bị "dụ" đi vào những chỗ đã đi từ trước, và cứ thế luẩn quẩn mãi.

• **Độ khó:** POP2 có 3 mức độ: Easy, Normal, Hard. Mỗi mức độ sẽ có ảnh hưởng khác nhau đối với tiến trình chơi. Khó nhất là khi chơi ở chế độ Hard, đối phương rất đông và "dữ dằn"; nhất là khi diệt trùm, những "cái tát" của chúng lấy đi của bạn khá nhiều "máu", và chỉ cần từ hai tới ba lần như vậy là đi tong! Bên cạnh đó, phần lớn các tuyệt chiêu áp dụng cho các con trùm đều bị vô hiệu hóa. Để diệt được chúng, chỉ có cách quan sát các thế đánh thật kỹ, chớp lấy thời cơ và ra tay chính xác. "Dữ" nhất trong số những con trùm là Nữ Hoàng Thời Gian, bạn phải mất khá nhiều công sức khi đụng độ (tất nhiên chỉ ở chế độ khó nhất). Còn ấn tượng nhất chính là con trùm sư tử đầu chim với dáng vẻ rất oai hùng và khổng lồ, làm cho người chơi bị "khớp" ngay cái nhìn đầu tiên.

Cuộc phiêu lưu của chàng hoàng tử kỳ lạ này không chỉ "làm khó" người chơi ở mặt tìm đường, giao tranh với kẻ thù, mà còn ở những thử thách nằm rải rác trên suốt đường đi. Đáng kể nhất là bẫy xuất hiện rất nhiều và "khít" nhau, buộc người chơi phải tính toán và hành động thật mau lẹ. Chẳng hạn các cảnh vào lấy nguồn năng lượng để kéo dài cột máu ra khó hơn cả phần một. Về phần giải đố, POP2 có vẻ thua kém so với người anh em vì chúng rất ít xuất hiện và nếu có thì cũng không đến nỗi bắt bạn phải " đau đầu" suy nghĩ như trước đây.

• **Những lỗi nhỏ:** Phiên bản POP2 trên PC thật may không để xảy ra những lỗi nghiêm trọng như trên hệ console (nhất là hệ máy PS2) và ổn định hơn rất nhiều. Lỗi duy nhất (và cũng không ảnh hưởng đáng kể) gặp phải trong quá trình chơi chính là khi bạn đánh một đối thủ văng vào tường thì y như rằng tên này sẽ biến mất? Và điều này cũng đồng nghĩa với việc bạn mất luôn cát thần trên người của y.

• **Hình ảnh:** Nhìn về tổng thể, POP2 sử dụng gam màu lạnh nhiều và khá tối nhằm thể

GAME BOY ADVANCE SP
PSP
NINTENDO DS
VCC Co. Ltd
Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com
CH: Xsoft Group
+ 149c Đội Cấn HN - ĐT: 04.7222184
+ 274 Kim Mã HN - ĐT: 04.8460295
UnlimitedEntertainment

hiện được tính bí ẩn và khốc liệt của câu chuyện. Tuy vậy, phần hình ảnh của game không thua sút phần đầu là bao, thậm chí có thể nói là đã đạt đến đỉnh cao về mặt mỹ thuật dựng hình. Từng cây cột đá, từng mảng tường trong game được chạm trổ hoa văn với những đường nét rất tinh vi, sắc sảo; tất nhiên là không thể thiếu hiệu ứng sương mù (fog) như trong phần trước. Nếu bình chọn cảnh đẹp nhất trong trò chơi, chắc chắn tôi chọn cảnh khu vườn treo lơ lửng giữa lưng chừng núi.

Mô hình nhân vật tuy được thực hiện khá sắc sảo và chi tiết, nhưng khi "lên phim" trong các đoạn cắt cảnh (cut-scene) thì trông thô và không được đẹp như lúc chơi. Các đoạn phim 3D "cinema" thì tuyệt vời không còn chỗ chê, nếu kết hợp thêm dàn loa "chiến đấu" khi xem, cảm giác không khác gì bạn đang ngồi trong Diamond và thưởng thức một bộ phim màn ảnh rộng rất hấp dẫn của Hollywood! Khiếm khuyết duy nhất của phần phim ảnh là mỗi khi xem xong các đoạn phim cắt cảnh trước khi đối đầu với các con trùm, thì y như rằng bạn luôn ở thế bị động, trở tay không kịp.

"Chơi được nhưng khá chậm" đó là kết luận được rút ra sau khi thử nghiệm các dòng card cấp thấp GeForce 4 MX trên hệ thống theo cấu hình yêu cầu tối thiểu của trò chơi. Kỳ này POP2 hỗ trợ ngược lại những dòng card mà phần đầu "đào thải", nhưng cái giá mà bạn phải trả là mất hết phần lớn các hiệu ứng. Và để "gánh" giùm việc xử lý hình ảnh khá yếu của dòng card cấp thấp này, yêu cầu về CPU và RAM của bạn phải thật nhiều (ít nhất phải trên cấu hình tối thiểu một chút) mới mong có được "sự mượt mà" trong khi chơi.

• **Âm thanh:** Để phù hợp với phần "nền" của game và phong cách hành động nảy lửa của chàng hoàng tử, những bài nhạc Rock hạng nặng, khá hay do ban nhạc Godsmack trình diễn được đưa vào làm sôi động thêm không khí của trò chơi. Điểm đáng phàn nàn là nó chỉ "trỗi" lên ở những lúc gay cấn, còn lại thì khá tĩnh lặng trong suốt quá trình chơi. Chưa kể việc đa số người chơi đã quen với "gu" nhạc Ba Tư huyền bí truyền thống sẽ cảm thấy sốc với phần nhạc ồn ào, đối "tông" đột ngột!

Giọng nói nhân vật được thể hiện bởi đội ngũ diễn viên lồng tiếng tài năng, có sự góp mặt của nữ diễn viên nổi tiếng Monica Bellucci, nhưng khá là đơn điệu, lạc lõng và không thể hiện được cá tính nhân vật. Khi xem những đoạn phim cắt cảnh, bạn dễ dàng phát hiện những lúc lồng tiếng không khớp với phụ đề hoặc cử động môi của các nhân vật.

• **Giao diện và điều khiển:** Cũng như trong The Sands of Time, chỉ cần dăm phút là bạn có thể làm quen giao diện đơn giản và phần điều khiển dễ nắm bắt của POP2. Khi quan sát khó khăn với cách đặt camera mặc định (default) không "thuận" ở những lúc xoay cảnh trái phải, bạn nên đổi chế độ Navigation từ Normal sang Inverted để camera trở lại vị trí cũ dễ nhìn hơn. Bên cạnh đó, sự bố trí camera trong các cảnh hành động lại vô tình làm khó người chơi, vì lúc đó những chuyển động của chàng hoàng tử sẽ ngược lại với các nút điều khiển (nếu để camera theo hướng từ sau lưng nhìn tới như bình thường sẽ tốt hơn). Cách sắp xếp này xem ra chỉ thích hợp cho các đoạn phim hơn là trong các cảnh hành động!

## LỜI KẾT

Nếu đứng ở góc nhìn của một người đam mê game hành động, những pha "action" trong POP2 thật thỏa thuê và "dã tay", tuy nhiên nếu xét ở góc cạnh phiêu lưu giải đố, trò chơi lại "thụt lùi" một bước so với người anh em trước đó, dù điều này không ảnh hưởng đáng kể đến toàn bộ trò chơi nhưng ít nhiều cũng đánh mất bản chất phiêu lưu quen thuộc của chàng hoàng tử. Hi vọng với phần kế tiếp, các nhà phát triển trò chơi sẽ cân bằng được cả hai yếu tố: phiêu lưu và hành động. Thời gian có thể làm thay đổi mọi thứ kể cả một trò chơi, hãy chờ xem!

**HỒNG ÂN**

## MỘT SỐ LỜI KHUYÊN

• POP2 có tới hai đoạn kết. Nếu bạn hoàn tất trò chơi mà không lấy đủ 9 nguồn sức mạnh dùng để tăng cột máu thì đó là kết thúc đầu tiên và thường gặp nhất. Gamer gọi đây là một "bad-ending" (kết thúc không có hậu). Tuy nhiên khi đã lấy đủ 9 cột năng lượng, một đoạn kết khác sẽ mở ra với nhiều bất ngờ chờ đón! Bạn có thể tham khảo thông tin chi tiết về cách lấy 9 cột năng lượng tại: **http://www.but-tre.com/savegames/pop2special-saves.zip**.

• Theo tạp chí điện ảnh Variety, Jerry Bruckheimer Films - công ty của nhà sản xuất phim lừng danh Jerry Bruckheimer, nổi tiếng qua phim Pirates of the Caribbean, King Arthur... - đã thương lượng thành công với Ubisoft để chuyển thể **Prince of Persia: The Sands of Time** qua màn ảnh lớn. Kịch bản của bộ phim sẽ do chính tác giả dòng game, Jordan Mechner đảm nhận.

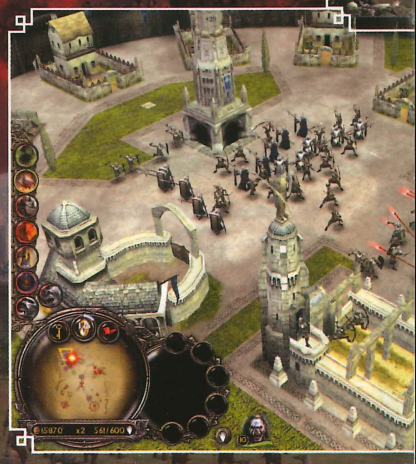
# TRẬN CHIẾN CUỐI CÙNG của Nhân

Nhanh, gọn trong lối chơi, bắt mắt và rạo rực với những trận đánh hoành tráng như trong điện ảnh, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth cho thấy chiếc nhẫn quyền lực của lãnh chúa Sauron vẫn còn sức thu hút rất lớn. EA một lần nữa lại chứng tỏ khả năng "mát tay" của mình đối với các sản phẩm được xây dựng dựa theo cốt truyện cùng tên của nhà văn Tolkien. "Một chiếc nhẫn thống trị tất cả".

## GỌN, NHẸ TRONG CÁCH THỨC QUẢN LÝ

The Battle for Middle-Earth (BME) có lối chơi gần giống Rise of Nations (và một số game tương tự): nó pha trộn giữa thể loại chiến thuật theo lượt (turn-base strategy) và thời gian thực (real-time strategy). Ở chế độ chơi theo lượt, thế giới Middle-Earth rộng lớn được tái hiện dưới dạng bản đồ chiến lược 3D với nhiều vùng đất lớn nhỏ khác nhau. Chinh phục được những nơi này, bạn sẽ có những phần thưởng hấp dẫn như: tăng thêm tài nguyên (Resource), mở rộng giới hạn quân (Command) hay được cộng thêm điểm quyền năng (Power). Nhiệm vụ duy nhất của bạn ở dạng chơi này là chọn vùng đất mà mình thích và tiến hành trận chiến. Khi đã bắt đầu vào cuộc, trò chơi sẽ mang bạn trở lại với cách chơi chiến lược thời gian thực quen thuộc: xây dựng, khai thác, nâng cấp và tạo quân.

Để quản lý dễ dàng hơn, cách xây dựng công trình cũng như khai thác kinh tế của trò chơi được đơn giản hóa và có nét tương đồng, hao hao với dòng game Kohan (cùng một số game khác). Cũng chiếm các điểm chiến thuật để xây căn cứ, nhưng với mỗi điểm chiếm được, tùy theo kích cỡ của nó, bạn sẽ có được số lượng công trình khác nhau. Điểm chiếm giữ càng lớn, xây dựng càng nhiều và ngược lại. Ngoài ra, việc xếp đặt vị trí các công trình sẽ không theo ý thích mà phải tuân theo các "ô" (slot) có sẵn. Khi nhấn vào "ô" bất kỳ, một menu ngữ cảnh (dạng cửa sổ "pop-up") xuất hiện với các công trình chứa bên trong, người chơi chỉ việc chọn lựa theo nhu cầu, phần xây dựng máy sẽ tự đảm nhận (việc sửa chữa và nâng cấp và khai thác kinh tế cũng tương tự vậy). Với tài nguyên duy nhất trong game là lương thực, bạn không cần tạo phu và ra lệnh cho họ lao động, chỉ cần làm mỗi việc là xây dựng công trình tương

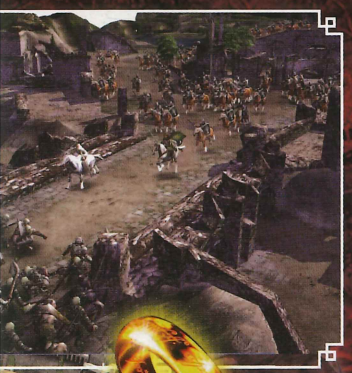


| THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Electronic Arts |
| SẢN XUẤT | EA LA |
| THỂ LOẠI | Chiến thuật |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 06/12/2004 |
| ESRB | Teen |
| DUNG LƯỢNG | 1 DVD |
| CẤU HÌNH | P4 1,3GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB (không hỗ trợ GeForce 2 MX); HDD 4GB; Windows 2000/XP; 1 DVD. |

ứng với từng phe: phe Thiện là Farm, phe Ác là Slaughter House và Lumber Mill. Ngoài ra trong quá trình chơi, bạn có thể tăng thêm tài nguyên hiện có bằng cách tìm những rương kho báu giấu trong các hang động, được những con quái vật hung hãn canh giữ.

Trọng tâm của BME, tất nhiên, không phải là phần xây dựng hay khai thác kinh tế, mà chính là những trận đánh tưng bừng khói lửa như trong phim với gần cả ngàn quân. Với hai chiến dịch của hai phe Thiện và Ác, người chơi sẽ lần lượt điều khiển từng loại quân khác nhau trong tổng số 4 phe: Rohan, Gondor, Mordor và Isengard. Mỗi bên có những sở trường, sở đoản riêng, chẳng hạn: Rohan có đội kỵ mã mạnh nhất, còn quân đội Gondor thì thiên về kỹ năng phòng thủ, trong khi binh đoàn của lãnh chúa Sauron (Mordor) luôn đàn áp đối thủ bằng những "biển Orc" tầng tầng lớp lớp, riêng với Isengard thì có những đạo quân Uruk-hai rất dữ tợn.

Nhằm giúp điều khiển hàng ngàn quân dễ dàng hơn và có thể kiểm soát tốt, trò chơi áp dụng cách thức quản lý dưới dạng nhóm (trừ hero và các loại quân lớn). Tùy theo phe bạn chơi, số lượng lính trong một nhóm sẽ khác nhau: với phe Thiện luôn là 5, trong khi phe Ác bao giờ cũng gấp đôi! Mỗi một đơn vị quân (kể cả hero) khi chiến đấu với kẻ thù đều đạt điểm kinh nghiệm và khi đủ, chúng sẽ lên cấp (tối đa là 10). Cấp càng cao, độ sát thương đối phương càng lớn, và với những trận đánh khó khăn về sau, có trong tay những đạo quân tinh nhuệ sẽ là một điều hết sức quí giá. Ngoài việc lên cấp như các đơn vị lính bình thường, các hero (những nhân vật chính của bộ phim) còn có những kỹ năng riêng rất mạnh và lợi hại. Chẳng hạn một mình Gandalf có thể "thổi" bay cả một đạo quân Orc hung hãn trong tích tắc, hay Aragorn có khả năng kêu gọi một nhóm nhỏ đạo quân Thần Chết (Army of the Dead), "cầm chân" những binh đoàn đông đúc của đối thủ trong thời gian ngắn... Bên cạnh đó, trò chơi còn có thêm những quyền năng độc lập (game gọi là Power) như: triệu hồi con quỷ Balrog khổng lồ, kêu gọi những đạo quân cứu viện tức thời hay tăng tốc sản xuất của các công trình... với mục đích hỗ trợ cho người chơi những lúc cần kíp.



Nếu đã chán với phần chơi chiến dịch dài lê thê, cần những trận đánh thử sức ngắn gọn với máy, mục Skirmish là nơi mà bạn nên để mắt tới. Ngoài ra, bạn có thể đấu trí với bạn bè qua mục chơi LAN, hay thử thách với các gamer trên thế giới thông qua dịch vụ của EA (cần phải đăng ký tài khoản).

## NHẬN ĐỊNH

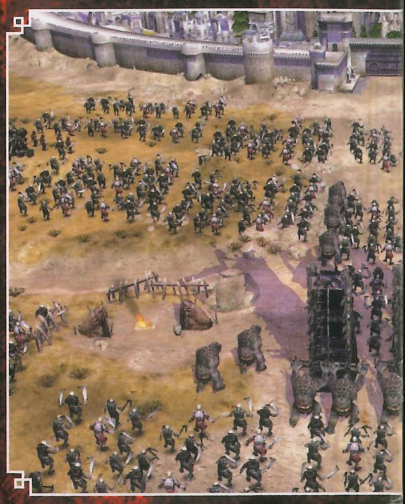
Kinh khủng! Đó là những từ mà tôi phải dùng để có thể diễn tả cho độ dài "dường như bất tận" của trò chơi với gần 80 màn. Game có thể "ngốn" của bạn khá nhiều thời gian để chơi "sạch" mọi vòng: gần cả tuần! Thật may là diễn tiến của các màn khá nhanh, chỉ khoảng từ 10 tới 15 phút (tùy độ lớn). Một phần của sự nhanh chóng này là nhờ cách thức quản lý kinh tế và quân đội gọn và đơn giản. Mặt khác, trò chơi cho phép bạn đem theo các nhóm quân ở nhiệm vụ trước qua nhiệm vụ sau, kể cả các nâng cấp đã có của chúng (một điểm rất hay mà ít game có), nên có những màn khi chỉ mới bắt đầu được vài phút là bạn đã có thể đem quân hạ đối thủ liền trong chớp mắt. Thêm vào đó, trò chơi không bắt buộc bạn phải đi hết tất cả các màn, mà chỉ tập trung chủ yếu vào những nhiệm vụ chính là các sự kiện then chốt diễn ra trong phim như các trận đánh ở Helms Deep, Minas Tirith... Do đó số lượng màn "khủng khiếp" kia có thể được giảm đi hơn phân nửa, nếu chỉ đi theo những nhiệm vụ chính.

Độ khó: Khoảng cách chênh lệch giữa ba thiết lập Easy, Normal và Hard là khá nhiều. Thử nghiệm với mức dễ nhất, máy xây khá chậm và ít tấn công người chơi. Khi tăng lên chế độ khó nhất, máy xây dựng và ra quân nhanh, lúc giao tranh bao giờ cũng gây sát thương nhiều hơn cho người chơi. Tuy vậy mức khó này cũng còn tùy vào bạn chơi ở phe Thiện hay phe Ác trong phần chơi chiến dịch.

Nếu chọn bên phe Thiện, người chơi sẽ có lợi thế về mặt phòng thủ ở nhiều điểm: căn cứ có các tường thành vững chắc với nhiều loại tháp canh bảo vệ, có các loại quân bắn tên tầm xa (nếu nâng cấp lên tên lửa với số lượng quân đông thì đây sẽ là mối đe dọa rất đáng gờm cho

tất cả kẻ thù), khi cần kíp có thể triệu hồi nhiều dạng quân cứu viện lợi hại như: kỵ binh, xạ thủ, đội quân Thần Chết ở bất kỳ nơi nào mình thích. Các phép dùng chung (Power) và riêng (của hero) thường thiên về tấn công và khá mạnh, ví dụ phép "điểm huyệt" đối phương đứng yên trong thời gian ngắn, hay phép của Gandalf có thể "thổi" bay cả chục lính cùng một lúc... Ngoài ra, lính bên phe Thiện thường "dai" máu hơn phe Ác. Bất lợi mà bạn phải "gánh" khi chơi ở phe này là, về mặt kinh tế chỉ có một loại công trình sản xuất lương thực, kỵ binh tuy mạnh nhưng chỉ hữu dụng khi dùng chiêu "chạy-tông" còn đánh cận chiến thì rất dở. Quân đội không đa dạng về chủng loại và có giới hạn quân rất ít (300). Khi giao tranh với phe Ác, tuy máy xây quân rất nhanh và thường tấn công nhiều chỗ nhưng do có được quá nhiều thuận lợi đã nêu trên, do vậy phần chơi bên phe Thiện rất dễ dàng, trừ màn cuối cùng (Black Gate) đánh rất "găng". Tôi đã hy sinh nguyên một đạo quân "xịn" được dày công giữ gìn từ đầu game để chống trả lại các đợt tấn công rất dữ dội của gần cả ngàn quân Orc.

Còn phần phe Ác thì sao? Tài nguyên của bạn sẽ tăng nhanh nhờ phe này có tới hai công trình sản xuất lương thực. Bạn có thể "dàn áp" đối thủ mau chóng bằng việc tạo quân rất nhanh, đôi khi miễn phí. Thêm vào đó, số lượng quân chủng đa dạng và có giới hạn quân khá cao (600), nếu thực hiện việc đánh sớm, đối thủ



có thể sẽ mau chóng bị dồn vào thế thụ động và đầu hàng ngay. Điểm bất lợi của phe Ác cũng khá nhiều. Vì căn cứ chủ yếu là những lều trại cho nên chúng không có tường thành bảo vệ, và nếu dùng những đạo quân "đánh nhanh, rút nhanh" như kỵ binh chẳng hạn, bạn có thể hạ các căn cứ này mau chóng. Thêm vào đó, quân của phe này khá yếu, cho dù có nâng cấp hay không chúng cũng mau chóng "mất máu" và dễ tiêu trong những cuộc giao tranh, vì vậy bạn không thể giữ được các quân cấp cao lâu dài được. Hai điểm yếu nữa là số lượng hero rất ít và yếu, các phép dùng chung và riêng chủ yếu thiên về kinh tế hơn là cho tấn công. Do vậy trong các trận giao tranh với phe Thiện, phe này thường "lỗ" hơn. Ngoài ra các màn chơi cũng sẽ lâu hơn một chút vì muốn tiếp cận căn cứ phe kia, bạn phải phá vỡ lớp tường bảo vệ. Việc này đôi khi phải làm vài lần mới xong. Nói tóm lại, khi chơi bên phe Ác, độ khó sẽ nhiều hơn so với khi chơi bên còn lại.

Xét về mặt AI, đôi lúc phản ứng của máy khá chậm, nhiều khi thụ động đứng yên khó hiểu. Ví dụ ở màn Isengard (chơi bên phe Thiện), khi dùng đạo quân cây tấn công thành với kỹ năng ném đá từ xa, các quân bên trong tòa thành này đứng yên không đánh trả (lỗi này cũng đã xảy ra tương tự ở trò chơi Empires: Dawn of the Modern World). Ngoài ra, nếu để ý kỹ, bạn sẽ thấy xu hướng của các nhóm quân thường không tấn công các loại quân gây sát thương nhiều như Troll, voi Mumakil... khi chúng đi lẫn trong những quân khác. Điều này sẽ rất nguy hiểm một khi các quân này tiếp cận được nhóm quân của bạn.

Những lỗi nhỏ: Về tổng thể, BME không để xảy ra lỗi nghiêm trọng nào trong suốt quá trình chơi. Tuy nhiên nó vẫn còn "sót" lại một ít lỗi nho nhỏ. Chẳng hạn khi giao tranh gần một tòa thành, nếu bạn dùng kỵ binh "ủi" lính đối phương vãng vào tường thì ngay sau đó nhóm lính này sẽ đứng giữa lưng chừng tường và thậm chí đi xuyên qua cổng thành vừa mới đóng lại? Hay có hiện tượng thay vì đi chuyển thì lại "trượt" đi, bạn sẽ thấy rõ điều này khi sử dụng chàng Legolas: nếu anh ta đứng giữa đám đông và mục tiêu của anh đi chuyển sang hướng khác thì ngay lập tức bạn sẽ thấy anh ta "trượt pa-tin" lách khỏi đám đông. Đáng chú ý là thỉnh thoảng trò chơi xảy ra lỗi chậm bất thường, nhất là những màn có nhiều cây (nhưng may là lỗi này rất ít xảy ra (bản thân người viết đếm

được có hai màn như vậy xảy ra hiện tượng này)).

**Hình ảnh:** Kế thừa sự tuyệt vời về mặt hình ảnh ở C&C: Generals, qua tới BME chúng được nâng lên một mức cao hơn. Nhờ chế độ phóng to, thu nhỏ và khả năng xoay 360 độ nhẹ nhàng, bạn có thể quan sát rõ từng cảnh vật trong trò chơi được thể hiện rất chi tiết và sống động, từ bàn cờ chơi theo lượt cho tới bên trong các màn chơi: suối chảy róc rách, những tòa thành hùng vĩ, hay hình ảnh ngọn núi lửa Mount Doom bốc khói nghi ngút, trực trào phun lửa trông rất tuyệt.

Theo ý kiến cá nhân, ấn tượng nhất về mặt hình ảnh của BME chính là hiệu ứng trong các trận đánh trông rất bắt mắt. Rõ nét nhất là những màn thi thố phép thuật của Gandalf, bạn có thể thấy rõ cả luồng hơi "thổi" các đối phương văng ra xa. Tiếc là với mô hình các nhân vật khi quan sát cận cảnh, vẫn còn thấy các góc cạnh khá thô. Nhưng bù lại các nhân vật có những hành động khá ngộ nghĩnh và rất ấn tượng. Tôi rất thích khi xem cảnh các con Troll to lớn bẻ những thân cây và dùng chúng làm vũ khí để hất tung đám lính lên trên không, hay anh chàng Gimli khi đứng yên thường có hành động quăng búa lên không trung và rồi sau đó lại... luống cuống chụp hụt cây búa..v..v.. trông rất nực cười!

Dễ hấp dẫn gamer về mặt cảm nhận nhưng BME lại tỏ ra "khó xơi" đối với cấu hình máy tính. Với yêu cầu cấu hình khá nặng, khi chúng tôi thử nghiệm trên hệ thống dùng CPU AMD Barton 2500+; RAM 512 MB; card đồ họa Radeon 9800 Pro, thiết lập chi tiết ở mức Medium, game hơi chậm ở những trận chiến lớn, hiệu ứng i ạch với những cảnh "load": từ 4 tới 5 phút cho mỗi cảnh (nhưng với cấu hình tương tự dùng CPU có công nghệ siêu phân luồng của Intel, tốc độ "load" cải thiện đáng kể). Như vậy nếu muốn chơi "ngon lành", bạn phải có một cỗ máy thật mạnh, còn không thì phải chấp nhận giảm bớt một số hiệu ứng hình ảnh.

**Âm thanh:** Không có gì phải phàn nàn về mặt âm thanh của trò chơi, từ những bản nhạc nền hào hùng, hoành tráng cho tới giọng nói của các nhân vật do các diễn viên chính trong phim đảm nhận đều thể hiện rất tốt. Được biết dưới sự đồng ý của hãng phim New Line Cinema, phần lớn các đoạn nhạc trong game đều lấy từ phim cùng tên. Nếu có một dàn loa "chiến đấu", tại sao bạn lại không chỉnh lớn âm lượng để thưởng thức những nốt trầm bổng của những đoạn nhạc theo chuẩn THX nhỉ!

Giao diện và điều khiển: Với cách thiết kế menu dạng ngữ cảnh, BME đơn giản hóa việc sử dụng và quản lý. Đồng thời với kiểu menu nhỏ gọn không chiếm chỗ, tầm nhìn của người chơi trong game sẽ thoáng hơn rất nhiều, một điều mà các game cùng loại nên học tập BME khi thường "xí" nhiều chỗ trên màn hình.

## LỜI KẾT

Tuy chỉ thực hiện trong một thời gian khá ngắn, dưới áp lực kỳ vọng của giới mộ điệu đặt nặng trên vai, nhưng Battle for Middle-Earth đã chứng tỏ bản lĩnh vững vàng khi thể hiện rất xuất sắc mọi mặt của trò chơi. Nếu bạn còn đang phân vân khi phải lựa chọn giữa hai trò chơi cùng thể loại nhưng khác hãng: Battle for Middle-Earth và War of the Ring, hãy mạnh dạn đặt cược vào EA, bạn sẽ không thất vọng.

**HỒNG ÂN**

### Kinh nghiệm

- Kỵ binh nên dùng chiêu "chạy – tông" đối phương sẽ gây nhiều sát thương hơn là đánh cận chiến.
- Bạn có thể hồi sinh hero đã chết ở nhà chính (Citadel).
- Các đạo quân cây phá nhà rất nhanh cả về cận chiến hay ném đá, nhưng dễ bị tên lửa tiêu diệt.
- Nên chủ động đánh sớm nếu đã có sẵn các đạo quân mạnh.
- Để giải quyết lỗi chậm bất thường, hãy nhấn tổ hợp Alt + Tab ra Windows và trở lại sẽ hết.
- Các hero "yếu" như Sam hay Frodo chẳng hạn, chỉ nên để ngoài rìa mà không tham chiến vì chúng rất dễ chết. Và ở một số màn nếu hero chết đồng nghĩa với nhiệm vụ thất bại.
- Hãy sử dụng lệnh "Attack-Move" nếu các quân tỏ ra thụ động.
- Khi một nhóm quân của phe Thiện gần chết hết, hãy cố gắng duy trì một quân duy nhất để về đứng trong bán kính của hồ tiếp máu, nhóm này sẽ hồi phục đầy đủ lại quân số. Nếu là phe Ác, nên nâng cấp cờ hiệu (Banner), sự hồi phục của nhóm quân sẽ phụ thuộc vào cờ hiệu này.
- Hãy nâng cấp đầy đủ cho xạ thủ nếu bạn chơi phe Thiện, còn với phe Ác thì nên ưu tiên cho quân cầm giáo. Đây là hai binh chủng thường dùng nhất của mỗi bên.

# WORMS FORTS UNDER SIEGE

## THÀNH TRÌ CỦA NHỮNG CHÚ SÂU

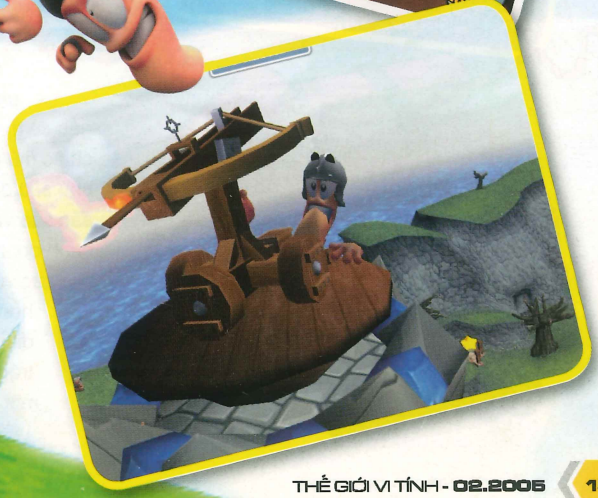
Lịch sử loài người phải trải qua hàng triệu năm mới được như ngày hôm nay, trong khi đó nền văn minh của các chú sâu hồng xinh xắn chỉ mất có bảy năm để gầy dựng! Xuất hiện vào cuối thập niên 90 với cách chơi đơn giản nhưng không kém phần lý thú về mặt tư duy chiến thuật, chuỗi trò chơi Worms của Team 17 đã tạo nên một dấu ấn thật khó phai trong lòng người hâm mộ. Từ những bản Worms 2D sơ khai đầu tiên cho tới Worms Armageddon, Worms World Party... rồi sau đó là Worms 3D, tất cả đã đánh dấu sự đột phá trong cách chơi và đồ họa của dòng game theo thời gian. Với phiên bản Worms Forts Under Siege (WFUS) mới nhất, liệu truyền thống đổi mới của những chú sâu xưa nay sẽ tiếp tục được phát huy?

## PHONG CÁCH MỚI

Các chú sâu trong phiên bản tiếp theo này đã tiến xa rất nhiều, giờ đây chúng đã biết xây dựng thành luỹ cho phe của mình và kiến trúc sư không ai khác hơn chính là bạn! Nếu như trước đây, nhiệm vụ của bạn trong toàn bộ trò chơi chỉ là điều binh khiển tướng và "nhắm" bắn cho thật chính xác thì bây giờ bạn phải kiêm luôn vai trò sắp xếp các công trình sao cho có lợi thế và điều này ảnh hưởng rất lớn đến cục diện của ván đấu.

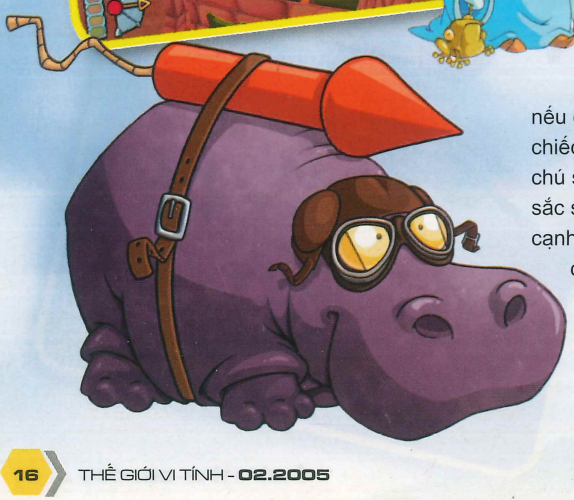
Việc xây dựng nhà trong trò chơi rất đơn giản, có 8 công trình chính với kiến trúc được mô phỏng dựa theo kiến trúc La Mã, Nhật Bản hay Ai Cập. Tùy theo màn chơi của bạn thuộc dân tộc nào thì công trình sẽ có kiến trúc của dân tộc ấy, chúng chỉ khác nhau về "kiểu dáng", còn chức năng thì tương tự nhau. Mỗi ngôi nhà trong trò chơi sẽ cung cấp cho bạn các loại vũ khí, chủ yếu lấy ý tưởng dựa trên những cỗ máy công thành thời xa xưa của các nền văn minh cổ. Bạn chỉ đơn giản chọn một công trình trong "kho", sau đó chọn vị trí xung quanh chú sâu mà bạn đang điều khiển và... "bùm", thế là bạn đã có một tháp canh hoặc pháo đài sẵn sàng để sử dụng. Ngoại trừ các tháp canh - Tower (công trình cơ bản nhất) có thể xây dựng bất kỳ lúc nào. Với các công trình cấp cao hơn, bạn phải đạt đủ số lượng Victory Location (có hình ngôi sao) nằm rải rác trên bản đồ. Bạn thu gom các ngôi sao này bằng cách xây nhà "đè" lên chúng. Công trình cấp càng cao, vũ khí sẽ có sức công phá càng dữ dội (bạn phải "giáp mặt" với game mới thấy được mức độ "dữ dằn" của những vũ khí này khi chúng hoạt động). Theo nhận xét riêng, Tower là công trình "bèo" nhất với lượng máu khá thấp và chỉ cung cấp cho người chơi hai loại súng Mortar và Cluster có hoả lực chỉ ở mức trung bình. Ngược lại, trong những công trình cao cấp như Citadel có những loại vũ khí rất hiện đại với sức công phá lớn như súng Laser, Rocket Launcher hay Trebuchet. Bên cạnh đó, WFUS còn có thêm một số công trình "dân sự" dùng cho mục đích hỗ trợ những chú sâu như Hospital để cứu thương, Science Lab để tăng sức công phá cho các loại vũ khí, hay Weapon Factory để tăng số lượng "hàng cứu trợ" rớt từ trên trời xuống... Đặc biệt và quan trọng nhất trong số các công trình là kỳ quan (Wonder), nó sẽ mang lại chiến thắng cho bất cứ ai xây dựng và giữ được nó trong ba lượt đi.

Hài hước và dí dỏm, đó là những yếu tố truyền thống không thể thiếu của loạt game Worms, và WFUS cũng không ngoại lệ. Khuôn mặt của những chú sâu vốn trông đã "ngố" thì nay lại càng "thộn" hơn khi đội trên đầu những chiếc mũ giáp nặng chịch, thỉnh thoảng chúng lại "nhún



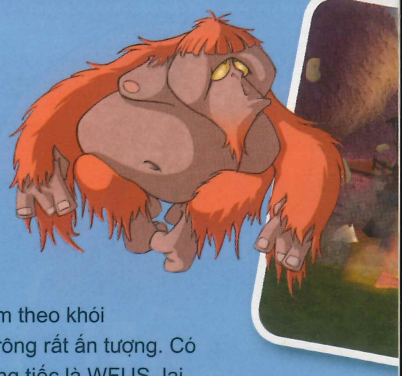
| WORMS FORTS UNDER SIEGE | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | SEGA |
| PHÁT TRIỂN | Team 17 |
| THỂ LOẠI | Chiến thuật |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 24/11/2004 |
| ESRB | Everyone |
| DUNG LƯỢNG | 1 CD |
| CẤU HÌNH | PIII 1 GHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 64 MB hỗ trợ OpenGL, HDD 800 MB, Windows 98 SE/ME/2000/XP |

nhảy" trông... rất "chuối"! Mặt khác, cứ tưởng với một loạt vũ khí mới có hình dáng đồ sộ được bổ sung vào sẽ khiến WFUS mang màu sắc "bạo lực" hơn. Sự thực lại hoàn toàn ngược lại, chúng khiến người chơi phải bật cười nếu bạn thấy chúng lần đầu tiên hay chí ít cũng phải thầm thán phục những cái đầu quái chiêu nào nghĩ ra những loại vũ khí độc nhất vô nhị này! Bạn có biết trong lịch sử có cỗ máy bắn đá nào lại bắn ra... cái tủ lạnh chưa? Hay đã từng chiêm ngưỡng một chiếc đàn organ cổ điển phun "phèo phèo" những quả rocket? Thậm chí tôi cũng đoán chắc bạn cũng chưa bao giờ tận mắt mục kích một con hà mã "phì lũ" bay lơ lửng trên bầu trời với một quả tên lửa trên lưng! Ấy thế mà WFUS lại có tất cả và còn nhiều, rất nhiều thứ vui nhộn khác nữa, chẳng hạn như điều khiển một tê giác lao thẳng vào công trình của đối phương theo kiểu "kamikaze"... Chưa hết, bạn còn nhớ chế độ God Mod chứ? Khi bật chế độ này lên, ngẫu nhiên các chú sâu sẽ phải hứng chịu thảm họa do một vị chúa trời nào đó (tất nhiên cũng là chúa sâu nốt!) giáng xuống như lũ lụt, có thể là bom nguyên tử hay dịch bệnh... khiến cho các chú sâu mất "máu" và lúc này cuộc chơi sẽ "găng" hơn rất nhiều.



## ĐỒ HỌA VÀ ÂM THANH

Do chủ yếu tập trung đổi mới cách chơi, nhìn chung phần hình ảnh của WFUS không có thay đổi nhiều so với Worms 3D. Có chăng do phải gánh vác thêm phần xử lý các ngôi nhà và bản đồ mới nên cỗ máy PC của bạn sẽ "chật vật" hơn một chút. Những nét mới trong phần đồ họa của game nếu có thì đó chính là những chiếc mũ giáp trên đầu các chú sâu được làm trông khá sắc sảo và sáng loáng. Bên cạnh đó, hiệu ứng khói lửa của các vụ nổ được làm mới và trông đẹp hơn bản Worms 3D. Bạn có thể thấy điều này qua việc mô phỏng lại một trận mưa thiên thạch (Armageddon, một trong số các chế độ God Mod) khiến mặt đất rung chuyển và xuất hiện những lỗ thủng do thiên thạch rơi kèm theo khói lửa lan tỏa trông rất ấn tượng. Có một điều đáng tiếc là WFUS lại có camera kém hơn so với Worms 3D, nó khó điều khiển khi chuyển đổi giữa hai góc nhìn người thứ ba và thứ nhất. Thêm vào đó camera tương tác chậm và chế độ đảo ngược (Invert) mâu thuẫn giữa hai góc nhìn, khiến người chơi mất nhiều thời gian trong thao tác di chuyển và nhắm. Có lẽ bạn phải cần nhiều thời gian hơn trong việc làm quen mới không khỏi hụt hẫng khi chơi.



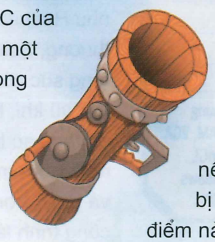
Âm thanh của WFUS "yếu" hơn các phiên bản trước. Toàn bộ trò chơi chỉ có một bản nhạc nền lúc ở menu chính của trò chơi, còn khi vào game, những gì bạn nghe được chỉ là tiếng nói của các chú sâu và tiếng bom đạn nổ. Ngoài ra, bộ sưu tập giọng nói của các chú sâu cũng không được phong phú, mặc dù chúng rất vui nhộn. Bù lại cho phần âm thanh, người chơi có thể lựa chọn khá thoải mái các biểu tượng bia mộ, lá cờ cùng những loại vũ khí đặc biệt cho đội sâu của mình.

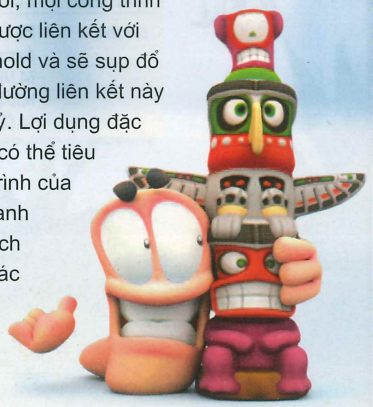
## LỜI KẾT

Nói chung, với những trò mang tính chất giải trí đơn thuần như Worms, hầu như chúng không có "tuổi" và cũng không giới hạn cho một độ tuổi nào cả. Đó là lý do khiến Worms dễ thương và hài hước được rất nhiều người yêu thích. Nếu bạn đã từng yêu thích loạt game Worms thì WFUS là một chọn lựa nên có trong bộ sưu tập.

## KINH NGHIỆM

- Luôn luôn ghi nhớ Stronghold là công trình quan trọng nhất của trò chơi, mọi công trình đều được liên kết với Stronghold và sẽ sụp đổ nếu các đường liên kết này bị phá huỷ. Lợi dụng đặc điểm này, bạn có thể tiêu diệt các công trình của đối phương nhanh chóng bằng cách tấn công vào các đường "huyết mạch" này.





- Một số vũ khí bị ảnh hưởng nhiều bởi hướng gió như Mortar, Siege Ornager và Rocket Launcher. Bạn hãy cố gắng phán đoán trước đường đi của những loại vũ khí này sao cho chúng theo hướng gió và "lượn" vào đúng vị trí đối phương (canh theo chiều và cường độ gió). Có thể bạn cần luyện tập nhiều để thuần thục kỹ năng này.

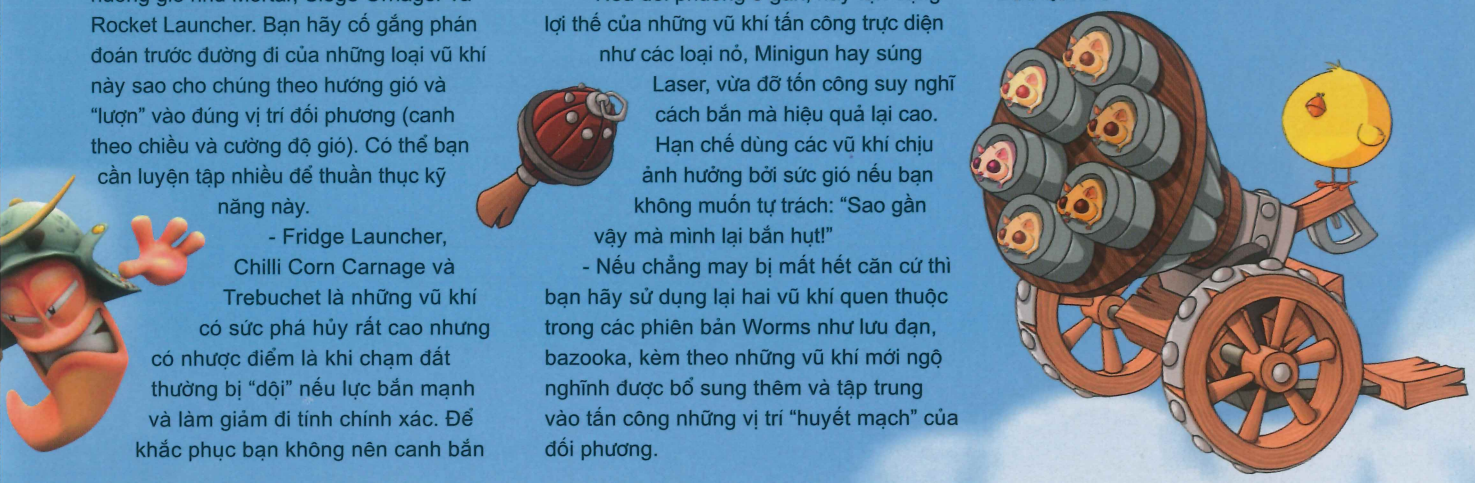
- Fridge Launcher, Chilli Corn Carnage và Trebuchet là những vũ khí có sức phá hủy rất cao nhưng có nhược điểm là khi chạm đất thường bị "dội" nếu lực bắn mạnh và làm giảm đi tính chính xác. Để khắc phục bạn không nên canh bắn vào ngay căn cứ của đối phương mà canh ở phía trước sao cho đạn vừa "dội" tới là đẹp nhất!

- Nếu đối phương ở gần, hãy tận dụng lợi thế của những vũ khí tấn công trực diện như các loại nỏ, Minigun hay súng Laser, vừa đỡ tốn công suy nghĩ cách bắn mà hiệu quả lại cao. Hạn chế dùng các vũ khí chịu ảnh hưởng bởi sức gió nếu bạn không muốn tự trách: "Sao gần vậy mà mình lại bắn hụt!"

- Nếu chẳng may bị mất hết căn cứ thì bạn hãy sử dụng lại hai vũ khí quen thuộc trong các phiên bản Worms như lưu đạn, bazooka, kèm theo những vũ khí mới ngộ nghĩnh được bổ sung thêm và tập trung vào tấn công những vị trí "huyết mạch" của đối phương.

- Những lời khuyên trên chỉ mang tính tham khảo và có thể không hiệu quả nếu bạn có chọn bật các chức năng trong Fortpot.

**ĐỨC QUANG**




# Học tiếng Anh qua điện thoại di động!

Clever Handy™

## Trung tâm khảo thí TOEIC trên toàn quốc

*Lễ ký kết hợp đồng giữa Cleverlearn và TOEIC Vietnam ngày 17/12/2004*

**Làm bài thi TOEIC trên điện thoại di động:**

*Soạn tin TOEIC ␣ cấp độ của bạn (BEG - Vỡ lòng / INT Trung cấp / ADV - Cao cấp). Vd: TOEIC BEG hoặc TOEIC ADV và gửi đến 0908 506 506.*

*Lưu ý: Người sử dụng phải chọn từ sai trong câu và gửi đến số 0908 506 506. Một tin xác nhận sẽ được gửi về người nhắn cho biết câu trả lời đúng hay sai.*

**Kho lưu trữ Vocabulary Builder Di động:**

Người sử dụng chỉ cần soạn tin VOCAB ␣ cấp độ của mình (BEG / INT / ADV).

Vd: VOCAB BEG hoặc VOCAB INT và gửi đến 0908 506 506.

*Người sử dụng phải chọn bản dịch đúng trong 3 lựa chọn VD: VOCAB 3 và gửi đến số 0908 506 506.*

**Bản dịch Anh - Việt ngay lập tức:**

Người sử dụng soạn TRANS ␣ từ cần dịch.

Vd: TRANS Fun và gửi về 0908 506 506.

*Trong giây lát, bạn sẽ nhận được bản dịch tiếng việt của từ tiếng Anh này.*

## Hướng dẫn sử dụng

1. Mua thẻ trả trước Cleverlearn (có bán tại các trung tâm và nhà phân phối)
2. Cào nhẹ lớp tráng bạc trên thẻ để biết mã số PIN (gồm 14 chữ số)
3. Để đăng ký: soạn tin nhắn REG ␣ mã số PIN và gửi đến 0908 506 506
4. Để kiểm tra tài khoản: soạn tin nhắn BAL và gửi đến 0908 506 506
5. Chọn dịch vụ và gửi về 0908 506 506:
   - TOEIC: soạn TOEIC ␣ cấp độ
   - Vocabulary Builder: soạn VOCAB ␣ cấp độ
   - Bản dịch Anh - Việt : soạn TRANS ␣ từ cần dịch

*(Lưu ý: Cấp độ: BEG / INT / ADV, ␣ : khoảng trống)*

**Thẻ có bán tại các nhà phân phối:**

**TP. Hồ Chí Minh:** • Cty TNHH **Anh Thịnh** - 7B Bình Phú, P.11, Q.6 - ĐT: 08-8766525 • **Internet Siêu Tốc** 260/4/51 Nguyễn Thái Bình, P. 12, Q.TB - ĐT: 8113627 - 0908225121 - **Internet:** 62 Huỳnh Mẫn Đạt, Q.5 - • Cty TNHH **Nhất Tâm** 414 Cộng Hòa,P. 13, Q. TB - ĐT 08-8495607 - 090-8381448 **Hà Nội:** • **Blue Net** - 12 Ngô Thông Phong, Đường Tôn Đức Thắng, Q. Đống Đa - ĐT: 04-7324107- 0904058800 - **TP. Đà Nẵng:** • Cty TNHH **Gia Phát** 215 Trần Cao Vân, P. Xuân Hà, Q. Thanh Khê - ĐT: (511)711711

Cleverlearn®
English Learning Reinvented™

**TP. Hồ Chí Minh**
186 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3
ĐT: (08)930 2861 - Fax: (08)930 2862
Email: info@cleverlearn.com

**Hà Nội**
Toà nhà 3 - Khu Ngoại giao Đoàn
2C Vạn Phúc, Vạn Bảo, Q. Ba Đình
ĐT: (04)726 1698 - Fax: (04)726 1699

www.cleverlearn.com

| MECHASSAULT 2: LONE WOLF | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Microsoft |
| PHÁT TRIỂN | Day 1 Studios |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 28/12/2004 |
| ESRB | Teen |
| DUNG LƯỢNG | 1 DVD |

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

# MECH

# CHIẾN KIM

Bạn biết Mech nghĩa là gì không? Nếu không, xin đừng vội tra từ điển vì tôi tin chắc rằng dù tìm thấy thì nghĩa của nó cũng khá mơ hồ. Nếu bạn có đứa em chừng 11 – 12 tuổi, mê đọc truyện tranh và xem phim hoạt hình Nhật Bản, thử hỏi xem, rất có thể bạn sẽ được câu trả lời rõ ràng về Mech.

Không biết từ lúc nào, có lẽ cũng lâu lắm rồi, các họa sĩ xứ Phù Tang đã "sáng chế" ra cỗ máy làm say mê hàng triệu trẻ em (cả người lớn nữa chứ!) khắp thế giới: "Những người máy khổng lồ có một hay nhiều người điều khiển bên trong, được trang bị vũ khí "ngầu" nhất (đôi lúc có cả gươm)". Hệ thống này được xem là vũ khí tối thượng cho những trận chiến trong tương lai. Với chúng, những chiếc chiến xa hạng nặng chỉ là thứ "ruồi, muỗi" không hơn không kém. Không biết trong tiếng Nhật người ta gọi chúng là gì, nhưng từ khi được "xuất khẩu" sang châu Âu và Mỹ, cỗ máy khổng lồ biết đi được gọi là Mech.

Vốn dĩ là ngôi sao trong lĩnh vực truyện tranh và phim ảnh, bước sang thế giới game, Mech lại tiếp tục chinh phục trái tim của không ít gamer giàu trí tưởng tượng. Khi bắt đầu thí nghiệm "phản ứng" game online trên "nguyên tố" Xbox, "giáo sư" Microsoft hoàn toàn thành công khi lựa chọn hỗn hợp "kim loại và chip vi xử lý" làm chất xúc tác. Vụ nổ "MechAssault" làm cho hàng ngàn fan của "chiếc hộp đen" Xbox chết mê chết mệt hàng giờ liền trước màn hình TV.

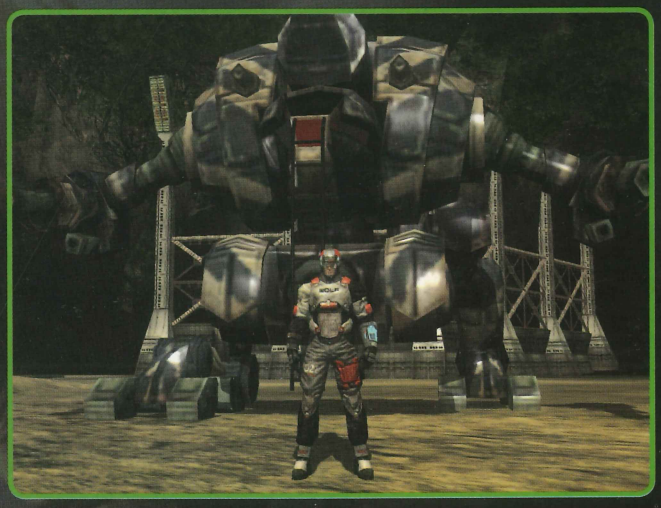
Kể từ sau hiện tượng MechAssault, dịch vụ Xbox Live ngày càng phát triển và giờ đây đã trở thành vũ khí chiến lược của hệ máy Xbox. Những tựa game mang theo nhãn Xbox Live liên tiếp được tung ra thị trường. Nổi bật nhất có thể nói là loạt game Ghost Recons, hai phiên bản Halo, Crimson Skies... Những thành công vượt bậc của Xbox Live có vẻ vẫn chưa thỏa mãn Bill Gates, ngay sau lễ giáng sinh, "MechAssault 2: Lone Wolf" (MLW) lại bắt đầu "nổ tung" sân game.

## HỖN HỢP KIM LOẠI VÀ CHIP VI XỬ LÝ

Có thể bạn không biết từ Mech là gì, nhưng chỉ cần nhìn thoáng qua những hình ảnh minh họa kèm theo bài viết, chắc không ít độc giả quá quen thuộc với những gã người máy khổng lồ này. Khi còn bé, thỉnh thoảng tôi lại thấy trong giấc mơ một buổng lái Mech, mình thì đang đứng trên hệ thống điều khiển, chỉ một cái nhấc chân là cả khối kim loại dưới chân rung lên, bước chính xác theo từng nhịp chân của tôi... thật tuyệt vời phải không! Với MLW, bạn gần như sẽ được hưởng cảm giác đó... bên ngoài giấc mơ.

Thường thì những game về Mech là game chiến thuật (thời gian thực hoặc theo lượt), MLW lại hoàn toàn khác. Đây là một game thuần hành động, hấp dẫn người chơi bởi hình ảnh ấn tượng của những cỗ máy khổng lồ với sức mạnh khủng khiếp. Không còn chuyện bạn phải tránh né những tán cây, những ngôi nhà, những bức tường phòng thủ bọc ngoài doanh trại

# SAULT® 2 MeWolf



BINH LOẠI

của đối phương nữa. Hãy đơn giản bước ngang hoặc nghiền nát chúng dưới chân "con Mech" của bạn. Còn với những tòa cao ốc lớn hơn Mech thì sao? Dễ thôi! Với một nút bấm khai hỏa, những quả Rocket từ Mech sẽ san bằng tất cả. Rồi chợt bạn thấy từ phía chân trời một tá trực thăng đang lao tới, sau lưng mặt đất rung lên dưới dây xích của 5,6 chiếc tăng... Đừng bận tâm tới đám ruồi muỗi đó. Đối thủ xứng tầm của bạn chỉ duy nhất có một loại: "Mech của đối phương", đây chính là lúc bạn phải phát huy tài điều khiển Mech của mình.

Hiệu ứng cháy nổ, sự tương tác của môi trường xung quanh trong phần đồ hoạ chính là tâm điểm của loạt game MechAssault. Nếu bạn đã chơi qua phần 1 thì dễ dàng cảm nhận được ấn tượng về đồ họa. Đồ họa game để lại ấn tượng không phải nhờ vào chất lượng tuyệt đỉnh (chỉ được xếp vào loại tốt), mà ở chính cách thể hiện, trong phim ảnh người ta gọi đó là hiệu ứng đặc biệt. Phát huy thế mạnh này, những hiệu ứng trong MLW càng được hoàn thiện hơn. Khi phá hủy một tòa nhà, bạn gần như chứng kiến đầy đủ quá trình sụp đổ của nó: vài loạt đạn đầu để lại những lỗ hổng to tướng, cả tòa cao ốc gần như chỉ còn lại bộ khung khi "ăn" tiếp mấy quả rocket, và cuối cùng nó chỉ còn là đống gạch vụn với vài phát laser "ân huệ". Những tán cây giờ đây không chỉ đơn thuần ngã rạp dưới chân bạn mà hoành tráng hơn với hình ảnh lá cây bay lên tung tóe, nhất là khi bạn đang bước trong một khu rừng. Có ý kiến cho rằng chất lượng đồ họa trong MLW kém hơn phần một, nhưng theo tôi, nếu so sánh thì có lẽ nó chỉ đứng sau mỗi Halo 2 mà thôi.

Vụ nổ gây ấn tượng nhất trong MLW có lẽ là khi bạn tiêu diệt được một Mech của đối phương. Mô phỏng gần như một vụ nổ hạt nhân mini: tiếng nổ rền vang, một vòng sáng phát nhanh ra từ con Mech xấu số, mặt đất cứng cũng phải lún xuống, và không biết những tay thiết kế đồ họa đã làm như thế nào mà bạn có thể cảm giác cả một luồng không khí phát ra như muốn thổi tung bạn. Hãy cẩn thận, với những vụ nổ như thế chớ có "lái" con Mech của bạn lại gần nếu bạn không muốn mình sẽ là nạn nhân cho vụ nổ tương tự tiếp theo.

Cảm giác phấn khích thật sự chỉ đến khi trận chiến giữa những Mech bắt đầu. Bãi chiến trường thường là những thành phố, doanh trại rộng

## ẢNH HƯỞNG TỪ HALO 2?

Nếu nói ảnh hưởng thì có thể gây tranh cãi nhưng vì MLW và Halo 2 đều nhắm vào Xbox Live và phần chơi LAN nên có nhiều điểm tương đồng. Tuy nhiên nếu bạn đã chơi qua Halo 2 thì sau khi hoàn thành MLW có lẽ bạn sẽ thấy hình như đây là đây là một Halo 2 với góc nhìn thứ 3 (third person).

- Những công nghệ khóa học giả tưởng trong 2 game gần như tương tự nhau.
- Halo 2 có "vụ cướp xe" thì MLW có "vụ cướp Mech".
- Cùng dùng nhạc rock làm nền cho những trận chiến
- Con tàu thả hàng tiếp tế trong MLW thiết kế gần giống như tàu đổ quân trong Halo 2, ngay cả đến tông màu.
- Nhân vật chính đều có cấp chỉ huy trực tiếp là... nữ.
- Hệ thống phòng thủ giáp tương tự, nếu bị tấn công liên tục thì giáp mới hồng, bằng không sau một thời gian sẽ tự hồi phục.
- Đều có rất nhiều movie chuyển cảnh hơn so với phần 1
- Không thấy được mặt của nhân vật chính.

Vài ý kiến chủ quan của tác giả, xin được tham khảo thêm từ bạn đọc.

lớn hay cánh rừng bạt ngàn. Những tiếng hô xung trận giờ đây được thay thế bằng khúc dạo đầu của bản Hard Rock. Hòa cùng tiếng hát mạnh mẽ của tay rocker là tiếng rít của... rocket, tiếng lách tách từ những mạch điện bị chạm trên người Mech, Tay cầm điều khiển của bạn rung lên theo từng phát đạn hay do tác động của những vụ nổ dữ dội. Màn hình như mờ đi bởi khói bụi mù mịt, bởi những vệt lửa đỏ rực phát ra từ bộ phận Jet Jump trang bị trên Mech. Đó mới thật sự là một trận chiến của... công nghệ.

### VẪN LÀ MỘT GAMEPLAY ĐƠN GIẢN

Giống như phiên bản đầu tiên, MLW vẫn là một trong những game dễ chơi nhất, đơn thuần chỉ là hành động theo phong cách bắn và chạy (shoot and run). Tuy gameplay có mở rộng một chút, nhưng cũng không có gì lạ lẫm. Giờ đây bạn không chỉ ngồi trong buồng lái của Mech nữa mà có thể chạy ra ngoài leo lên một chiếc chiến xa để chiến đấu; hoặc có thể chui vào bộ giáp điện tử được gọi là VTOL để chiến đấu cơ động hơn nữa. Bộ giáp VTOL có một khả năng rất hay là bạn có thể sử dụng nó để bám vào một con Mech, "hắc" (hack) vào hệ thống, tiêu diệt gã "giặc lái" và vô hiệu hoá Mech của đối phương. Nếu thích thì bạn có thể chui vào con Mech đó và điều khiển nó luôn. Đây là một phát triển khá thú vị mà nhà làm game đã giới thiệu trong đoạn trailer quảng cáo trước khi game phát hành.

Một cải tiến mới cũng đáng chú ý là hệ thống vũ khí. Đầu tiên là việc thay đổi vị trí nút bấm. Cò phải vẫn dùng để khai hỏa và cò trái dùng để thay đổi loại vũ khí sử dụng thay vì dùng 3 nút X, Y, B như phiên bản trước. Thoạt đầu, có thể bạn nghĩ thay đổi này làm người chơi khó khăn trong việc chọn vũ khí. Nhưng thật ra với 3 loại (Rocket, Cannon, Energy) được dùng cho Mech thì việc phải bấm 1 lần hay 2 lần cò không mấy khác biệt. Với cách thay đổi nút bấm này, bạn có thể thực hiện một combo tấn công đơn giản nhưng khá hiệu quả: "Tay phải giữ luôn cò phải, tay trái bấm thay đổi liên tục". Làm như vậy bạn có thể liên tục tấn công đối phương, thay vì phải chờ vũ khí nạp đạn bạn có thể chuyển ngay qua vũ khí khác và tấn công lập tức, sau đó lại vòng trở lại. Về cơ bản, cơ số đạn đem theo là không có giới hạn, nhưng nếu bạn lấy thêm đạn từ những điểm tiếp tế, vũ khí của bạn sẽ được nâng cấp. Ví dụ khi không lấy đạn thêm, mỗi lần bạn chỉ bắn được 1 quả rocket, nếu lấy được thêm 50 quả rocket bên ngoài thì mỗi lần bắn bạn tung ra được 2 quả, lấy thêm 200 thì 4 quả... Tương tự, những hòm linh kiện sửa chữa có ý nghĩa hơn rất nhiều. Mỗi lần Mech của bạn trúng đạn và bị thương, không chỉ ống năng lượng giảm xuống mà Mech di chuyển càng lúc càng chậm. Với một game "shoot and run" thì bạn quá hiểu cái giá phải trả khi di chuyển chậm là như thế nào. Một lời khuyên của tôi dành cho những bạn mới bắt đầu chơi là hãy lấy ngay mọi thứ mà bạn có thể thấy và có thể lấy, đừng để dành cho những trường hợp nguy cấp nếu không muốn rơi vào tình trạng nguy hiểm.

Một gameplay đơn giản sẽ dẫn đến việc bạn có những màn chơi Campaign dễ và ngắn. Điều này dễ hiểu vì MLW tập trung chủ yếu vào phần chơi mạng LAN và Xbox Live. Dù rằng cách chơi từ màn đầu tiên đến màn cuối cùng không khác nhau là mấy, nhưng kịch bản cho từng màn chơi Campaign cũng được Day 1 Studios quan tâm đúng mức. Bạn sẽ có một số chuyện khác để làm chứ không đến nỗi suốt ngày đi đánh nhau với đám Mech của kẻ thù.

### LỜI KẾT

Tuy MLW là game nhắm vào phần chơi mạng, nhưng phần chơi đơn cũng khá thú vị. Cách chơi đơn giản rất thích hợp để thư giãn và giải trí nhẹ nhàng. Nếu bạn đã từng yêu thích MechAssault thì MLW chắc chắn không làm bạn thất vọng. Với những bạn đang sở hữu Xbox và mê Mech giống tôi, rõ ràng đây là một lựa chọn không cần suy nghĩ. Còn những bạn thích chơi chung với bạn bè thì đâychính là sự lựa chọn kế tiếp sau Halo2.

**MINH CHÂU P.T.**

gameloft

**Một công ty 100% vốn nước ngoài thuộc Tập đoàn Pháp Gameloft - www.gameloft.com**

**CẦN TUYỂN**

***1. Lập trình viên (Software Developer):***
Tốt nghiệp chuyên ngành lập trình; thông thạo Java, C/C++; có kiến thức về đồ họa trong Windows; có thể đọc và viết tiếng Anh.

***2. Thiết kế đồ họa (Graphic Designer):***
Thông thạo Photoshop hoặc các phần mềm đồ họa khác; khả năng vẽ tay tốt; hoan nghênh các bạn có kiến thức về phim hoạt hình, kinh nghiệm vẽ truyện tranh, kinh nghiệm làm việc với hình đồ họa pixel hoặc thiết kế web.

***3. Thử nghiệm phần mềm (Software Tester):***
Kỹ năng đọc và viết tiếng Anh tốt; có óc chi tiết để có thể tìm và mô tả chi tiết các lỗi kỹ thuật của phần mềm.

*Lương/thưởng cao theo năng lực và được xét tăng định kỳ hàng tháng/quý; cơ hội đào tạo với chuyên gia nước ngoài; môi trường làm việc quốc tế chuyên nghiệp. Làm việc tại TP.HCM.*

***Liên hệ*: levutuenuong@gameloftvn.com, hoặc:**
**CTY GAMELOFT, Lầu 3, Thương xá CMC,**
**79B Lý Thường Kiệt P8 Q.TB**
**ĐT: (08) 293 5184**

gameloft

Chúc Mừng Năm Mới

# hiệp lực

PROFESSIONAL GAME SOLUTION PROVIDER

XBOX

TỪ 25/01/2005 ĐẾN 30/02/2005

QUÀ TẶNG TRỊ GIÁ 300.000

DÀNH CHO KHÁCH KHI MUA MÁY XBOX

Controller

Remote

PS2

Phát hành phiên bản chính thức
***Winning Eleven 8*** vào ngày 01 - 02 - 2005
cho XBOX- PS2

hiệp lực

PROFESSIONAL GAME SOLUTION PROVIDER

99, Hồ Tùng Mậu, Q.1, HCMC, 9144037 - 0903671676
78, Hồ Tùng Mậu, Q.1, HCMC, 9144037
www.hiepluc.com - hiepluc@hcm.vnn.vn

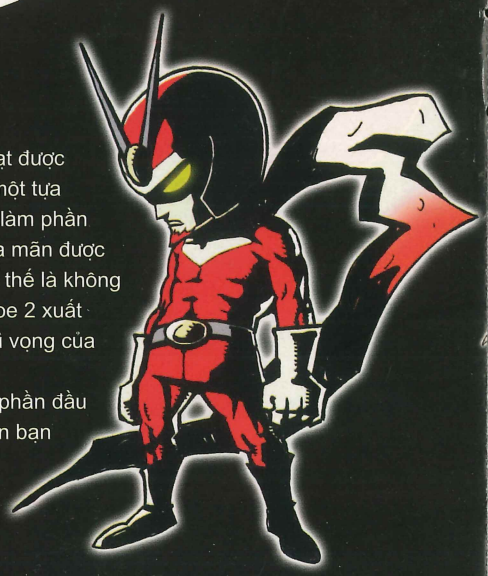
# Viewtiful Joe

## GIÀNH LẠI ÁNH CẦU VỒNG

Sau khi Capcom liên tiếp làm thất vọng các fan hâm mộ bằng hàng loạt sản phẩm "chán" như Dino Crisis 3, Chaos Legion, Megaman X7, P.N03..., các gamer dường như hơi phân vân mỗi khi lựa chọn tựa game có "dán mác" Capcom. Tuy nhiên, nhờ có những cái tên sáng giá như Onimusha 3, Megaman Battle Network 4, mà đặc biệt là Viewtiful Joe (VJ) - một trong những tựa game đình đám nhất trong năm - đã giúp Capcom chiếm lại lòng tin của người hâm mộ.

Dĩ nhiên, cứ mỗi lần đạt được thành công nhất định với một tựa game, Capcom lại bắt tay làm phần tiếp theo với mục đích thỏa mãn được yêu cầu của người chơi và thế là không ngoài dự đoán, Viewtiful Joe 2 xuất xưởng với sự háo hức và kì vọng của nhiều fan.

Nếu đã từng chơi qua phần đầu của Viewtiful Joe, chắc hẳn bạn không thể nào quên được cảm giác vui nhộn đến phì cười bởi phong cách hành

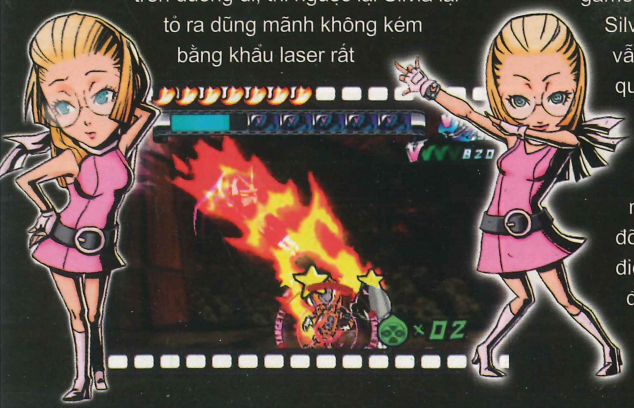


## VIEWTIFUL JOE 2

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Capcom |
| PHÁT TRIỂN | Capcom |
| THỂ LOẠI | Hành động/phiêu lưu |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 08/12/2004 |
| ESRB | Teen |

động dí dỏm và hài hước của siêu nhân Joe khi du hành qua các vùng đất của Movie Land. Giờ đây bạn có thể yên tâm tận hưởng lại các cảm giác tuyệt vời ấy vì Viewtiful Joe 2 vẫn tiếp tục kế thừa những nét đặc trưng vốn có đã từng làm nên thành công cho phiên bản trước.

Trong phần hai, ngoài việc điều khiển nhân vật chính là anh chàng siêu nhân Joe quen thuộc, Capcom đã rất khéo léo lồng vào thêm một nhân vật chính nữa để tạo hứng thú cho người chơi, đó không ai khác chính là Silvia cô bạn gái quen thuộc của Joe. Nếu như Joe luôn thể hiện ưu thế trong những pha cận chiến bằng tay không với đối thủ gặp trên đường đi, thì ngược lại Silvia lại tỏ ra dũng mãnh không kém bằng khẩu laser rất hữu dụng trong những cuộc đụng độ cần giữ khoảng cách với đối phương.



"Nhân vô thập toàn" nên bên cạnh những ưu điểm vượt trội, các anh hùng trên mảnh đất Movie Land của chúng ta cũng có những khuyết điểm để bạn phải quan tâm trong suốt quá trình chơi nếu không muốn phải đi lại một màn nhiều lần. Trong khi Joe có thể dùng chiêu Mach Speed với tốc độ "xé gió" để chế ngự những ngọn lửa hung tợn được bố trí trên đường đi hoặc phát ra từ phía đối phương, thì Joe lại e dè những khi gặp phải các tia lửa xanh. Đây là lúc mà bạn nên chuyển qua điều khiển Silvia bởi điện là tuyệt chiêu sở trường của cô nàng. Mặc dù bắt đầu mỗi màn chơi, game luôn hỏi bạn sẽ chọn Joe hay Silvia để bắt đầu cuộc chơi nhưng bạn vẫn có thể dễ dàng chuyển đổi qua lại giữa hai nhân vật này trong quá trình hoàn tất màn chơi. Đây là tính năng rất thú vị vì nó làm cho người chơi đỡ nhàm chán khi cứ phải loay hoay điều khiển một nhân vật đi suốt từ đầu đến cuối.

Khi nhập cuộc cùng VJ II bạn sẽ dễ dàng bắt gặp các

tuyệt chiêu "hiệu ứng" VFX mà Joe từng sử dụng trước đây như Mach Speed, Slow và Zoom. Với Silvia, bạn còn có thể thưởng thức chiêu VFX mới có tên Replay. Với khả năng này, Silvia có thể ghi lại các pha hành động mà mình đã thực hiện, sau đó Replay các chiêu thức này lên nhiều lần để tăng độ sát thương theo cấp số nhân. Biết kết hợp các VFX này một cách nhuần nhuyễn sẽ tạo cho bạn vô số và các màn trình diễn rất thú vị. Nếu dùng VFX Slow linh hoạt, các người hùng của chúng ta dễ dàng lách qua những làn đạn lia ra từ bọn địch đụng độ trên đường đi, Joe sẽ hạ gục nhanh một chiếc máy khoan hay xe tăng kiên cố bằng cách phản đòn tấn công đúng thời điểm. Khi dùng chiêu Mach Speed đủ nhanh, bạn có thể tạo được nhiều vệt lửa bao quanh chân của Joe để giải quyết nhanh gọn đối phương. Trong khi đó VFX Zoom camera sẽ phóng to các nhân vật chính của bạn, vào đúng lúc này sức mạnh của họ sẽ được tăng thêm đáng kể… Mỗi thứ một vẻ nhưng điều cốt lõi là bạn có thể liên kết các VFX độc đáo này một cách hiệu quả hay không để có thể vượt qua hàng tá kẻ thù đang nhăm nhe "làm gỏi" bạn nếu chủ quan, lơ là.

Giống như phần đầu của trò chơi, các VFX mà những người hùng của chúng ta được trang bị không chỉ đơn thuần là những tuyệt chiêu mạnh mẽ để áp đảo đối phương mà còn là chìa khoá quan trọng để người chơi vượt qua các bẫy và mắt xích đặt dọc theo suốt chặng hành trình. Các bẫy này được thiết kế khá đa dạng và phong phú mà theo ý kiến chủ quan của tôi thì chúng còn hóc búa và "xương xẩu" hơn phần một. Nếu như bạn không đủ kiên nhẫn hoặc chịu khó quan sát kĩ, các bẫy này sẽ làm bạn rất dễ bực mình hay nản lòng từ bỏ cuộc chơi sớm. Bạn sẽ làm sao để vượt qua cánh cửa khóa khi trước mặt mình là một công tắc điện được nối với trục quay tròn, hay làm thế nào để vượt qua miệng núi lửa đang phun trào liên tục?

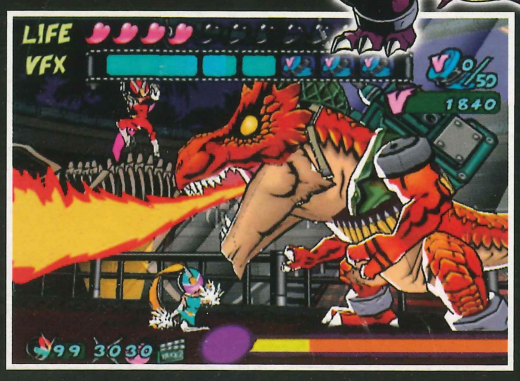
Với độ dài bao gồm bảy màn lớn được thiết kế rất sáng tạo và lôi cuốn bạn sẽ lần lượt cùng Joe và Silvia trở về thời tiền sử, đối phó với con khủng long hung tợn có biệt danh Big John hay chúa tể dưới lòng đất Alastor đầy uy lực có khả năng triệu hồi những hòn đá tích điện. Ngoài ra nếu đủ sức cùng các người hùng của chúng ta tiến đến kỉ băng hà, bạn còn có cơ hội cùng Joe lái chiếc tàu ngầm tối tân trang bị tên lửa cực mạnh, song hành là cô bạn Silvia điều khiển chiếc máy khoan băng vô cùng hữu hiệu! Xin báo trước là nếu đã lựa chọn cấp Adult thì đây là một trong những màn khó nhất khiến bạn phải trổ hết tài lẻ của mình để hoàn thành.

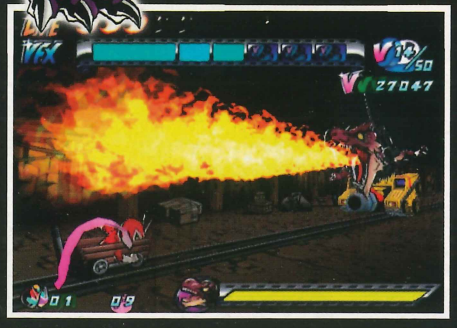
Bạn là người thích khám phá toàn bộ bí mật của trò chơi như tìm kiếm các con bọ ẩn trong trò Ninja Gaiden để mở (unlock) Ninja Gaiden I, II và III trên hệ SNES trước đây, hay thu thập viên ngọc Knights of the Round đầy uy lực trong FFVII… thì Viewtiful Joe 2 có thừa những bí mật để bạn nghiền ngẫm. Mời bạn đi tiếp các Bonus Levels bằng cách chọn Mode Chambers bao gồm 37 màn khác nhau và chỉ có thể unlock được nếu như đã hoàn thành trò chơi với cấp Adult và không bỏ sót các item nằm rải rác trên đường.

Góp phần không nhỏ cho thành công của Viewtiful Joe chính là những hiệu ứng đồ họa rất bắt mắt. Bạn có thể cảm nhận được tốc độ mờ ảo, nhanh chậm của game mỗi khi Joe và Silvia sử dụng VFX. Các mô hình nhân vật vẫn được thiết kế theo phong cách hài hước (comic cartoon) với các gam màu sặc sỡ, đầy sức sống. Phần âm thanh ngộ nghĩnh vui nhộn cũng là nhân tố tạo cho game một sức hút riêng. Điều duy nhất khiến các tay chơi hơi thất vọng chính là tính năng chơi multi, điều mà họ mong đợi lại không hề được Capcom đoái hoài đến trong phần hai. Thôi thì đành hy vọng rằng có thể tính năng này sẽ được bổ sung trong phần tiếp theo của trò chơi vậy!

Thành công của Viewtiful Joe 2 giúp người chơi phần nào an tâm rằng Capcom vẫn là một trong những tên tuổi xứng đáng mỗi khi nghĩ đến những game hành động phiêu lưu xuất sắc trên thị trường. Khi bạn đang đọc bài viết này thì Resident Evil, một trong những cái tên đắt giá giúp Capcom đi sâu vào lòng người hâm mộ đã bước vào phiên bản thứ tư, và tuy chỉ mới xuất hiện trên console Game Cube nhưng đang được nhiều website uy tín lẫn fan hâm mộ đánh giá rất cao. Trong khi chờ đợi RE 4 ghé thăm PS2 vào cuối năm nay hay Dante tái xuất giang hồ trong Devil May Cry 3, sao bạn không thử qua Viewtiful Joe 2 để tận hưởng những giây phút giải trí tuyệt vời!

**ĐĂNG MINH**



# BỘ TỨ DỊ NHÂN

| X-MEN LEGENDS | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Activision |
| PHÁT TRIỂN | Barking Lizards |
| THỂ LOẠI | Hành động/mạo hiểm (RPG) |
| SỐ NGƯỜI CHƠI | Từ 1 đến 4 (sử dụng kết nối Bluetooth) |
| THỜI GIAN PHÁT HÀNH | Tháng 2/2005 |
| LOẠI MÁY | ĐTDĐ Nokia N-Gage |

Một thế giới hư và thực là những gì người ta biết về X-Men trong 40 năm qua. Từ truyện tranh, các dị nhân X-Men bước vào thế giới điện ảnh, vào game trên X-box, Play Station, Game Cube và tháng 2/2005 này X-Men lại chính thức tham dự làng game N-Gage QD. Theo nhiều người đánh giá, X-Men Legends trên N-Gage đã đem lại nguồn cảm hứng khác lạ cho những người hâm mộ huyền thoại X-Men.

Một đội X-Men 4 người được lựa chọn từ nhóm nhân vật bao gồm Beast, Cyclops, Iceman, Jean Grey, Rogue, Storm và Wolverine... Tất cả đều là những dị nhân tốt với sức mạnh siêu nhiên. Nhìn hoặc đóng vai họ, người chơi có thể đến với một thế giới hư ảo mà đôi khi nằm mơ chúng ta cũng không thấy, ví như đôi bàn tay bằng sắt lạnh toát và sắc nhọn của Wolverine khi "xuất chiêu" thì gần như mọi thứ đều trở thành tro bụi, hay với mái tóc của người đẹp Storm chỉ cần một cái hất đầu cũng đủ làm đối phương gục ngã... Thế giới của X-Men Legends là những căn phòng được trang bị tối tân, những dãy hành lang, từng đường phố đều được tái hiện với công nghệ 3D khá chi tiết và thật đến độ bất ngờ; không gian và khung cảnh này làm người chơi có cảm giác gần gũi và quen thuộc. Việc chọn 4 nhân vật trong số tổng cộng 11 X-Men cũng là điều cần cân nhắc vì mỗi người có một "ngón nghề" đặc biệt, nếu bạn không tận dụng hết sức mạnh của họ thì khó lòng thành công với X-Men Legends trên N-Gage.

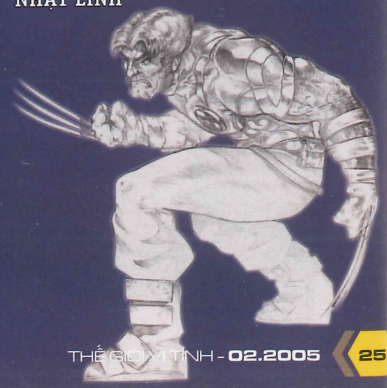
Trở lại với nhóm X-Men, bạn sẽ lần lượt là từng người trong 4 X-Men, mỗi X-Men tử trận bạn lại là X-Men kế tiếp cho đến người cuối cùng, thực thi nhiệm vụ giải cứu Magma khỏi vòng vây của Magneto. Nói thì đơn giản vậy nhưng thực tế không dễ chút nào. Trong suốt quá trình chơi, đối phương luôn tạo ra cho bạn nhiều tình huống mà chỉ cần sơ sảy là bạn lại bị trở về vị trí xuất phát. Nói rằng X-Men là những người có siêu sức mạnh cũng không ngoa nhưng không phải vì thế mà họ luôn thắng trong các cuộc hỗn chiến, vì đối phương không những cũng là dị nhân mà chúng còn là những X-Men ác độc. Bạn sẽ ra sao nếu gặp phải những gã khổng lồ to gấp đôi tấn công? Nếu bạn chỉ sử dụng mỗi phím 5 mà không kết hợp với các lựa chọn khác thì các cú đánh của bạn chỉ như đánh vào bị bông và "game over" sẽ đến sớm trong tích tắc mà thôi. Hãy phối hợp các cú đánh bằng cách sử dụng phím 7 và phím 5 cùng các lựa chọn khác nhau để có được giải pháp tối ưu trong các cuộc chiến mà có vẻ như 4 X-Men lâm vào tình trạng yếu thế.

**Điều khiển:**

- Phím 0: menu
- Phím 4 chiều: di chuyển
- Phím 2: sắp xếp đội hình
- Phím 3: bản đồ
- Phím 4: chọn đặc biệt
- Phím 5: ra đòn
- Phím 6: chọn mục
- Phím 7: đòn đặc biệt
- Phím 8: chọn đặc tính
- Phím 9: mục tiêu

Về ưu điểm, tôi đánh giá cao đồ hoạ và âm thanh của máy, đặc biệt phần đồ hoạ, dường như chưa game nào thuộc dòng N-Gage QD mà tôi đã chơi có thể sánh được. Tuy nhiên cũng phải thấy rằng các nhân vật trong X-Men thực tế không có nhiều tuyệt chiêu mà chủ yếu là các động tác đấm đá hơi nhàm; người chơi đôi khi phải vắt óc suy nghĩ để tìm lời giải cho một vài "ẩn số" trong game. Bạn cũng đừng bỏ qua lời thoại của các nhân vật trong suốt quá trình chơi nhé, đó là những hướng dẫn cũng như mệnh lệnh mà bạn phải thực hiện để tiến tới mục tiêu cuối cùng.

NHẬT LINH



# FLATOUT – HẾT TỐC ĐỘ

» THÔNG TIN VỀ GAME



**Phát triển:** Bugbear Entertainment

**Phát hành:** Empire Interactive

**Thể loại:** Thể thao/ Đua xe

**ESRB:** Teen

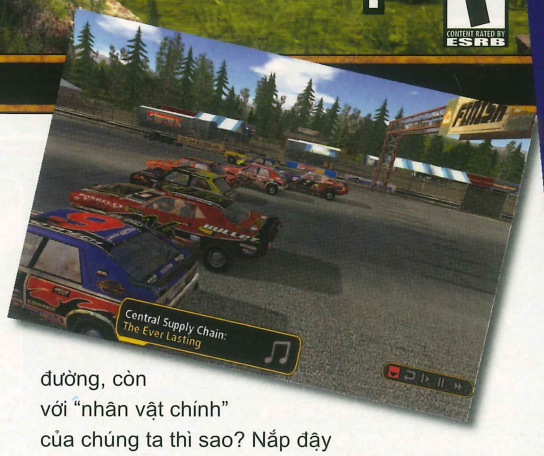
**Cấu hình:** P4 1,5GHz ; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 1,1GB; Windows 98 SE/Me/2000/XP; 2CD.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

## "CÁI TÔI" CỦA FLATOUT – SỰ VỠ VỤN!

Nếu như Need For Speed: Underground "hớp hồn" bạn bằng vẻ hào nhoáng của những chiếc xe đua hiện đại khoe mình dưới ánh đèn thành phố về đêm thì FlatOut có thể "hạ gục" bạn bởi cái vẻ "bất cần đời" của những chiếc xe hơi "cổ" mang đậm phong cách Mỹ. Và chính vẻ ngoài đầy "bụi bặm" ấy lại là một trong những nhân tố chính tạo nên "cái tôi" rất riêng cho FlatOut trước các game đua xe khác.

Thật vậy, cảnh tượng bắt đầu vào game cùng đoạn phim giới thiệu (intro) đã phần nào lột tả được ý đồ của nhà phát triển. Bạn càng "đụng" nhiều... thì càng có nhiều tiền (tất nhiên ở đây là trong trường đua!), càng có nhiều cơ hội sử dụng tăng tốc (bằng nitro). Và khi ấy, cơ chế vật lý trong game - điều mà Bugbear Entertainment cùng Empire Interactive xem là niềm tự hào của trò chơi – mới mặc sức tung hoành. Hầu như mọi đối tượng trên đường đua mà bạn gặp đều có khả năng tương tác vật lý với chiếc xe và chúng sẽ giữ nguyên hiện trạng khi bạn quay lại. Đó có thể là chồng lốp xe bảo vệ, các bảng cảnh báo, dẫn đường, các chồng gỗ... trên đường đua vừa bị một chiếc xe "xấu số" trong đoàn đua đâm sầm vào. Chúng sẽ văng lên, rớt xuống, lăn "lông lốc" khắp mặt đường và sẽ lại tiếp tục bị một chiếc xe khác đụng phải đẩy đi, khi đoàn đua quay lại đoạn đường ấy. Đó là các đối tượng trên




đường, còn với "nhân vật chính" của chúng ta thì sao? Nắp đậy máy phía trước, cửa hông, miếng chắn... đều có thể móp, méo, rơi và văng ra sau các pha va chạm "nảy lửa". Chưa hết, các tác động vật lý còn thật hơn vì nó phụ thuộc vào mức độ va chạm mà bạn tạo ra. Do đó, bạn đừng ngạc nhiên khi thấy mình... văng ra khỏi xe hàng chục mét rồi rớt xuống va chạm vào các đối tượng khác y như những gì có thể diễn ra ngoài đời. Có điều, chẳng có chết chóc hay máu me, và bạn sẽ nhanh chóng quay lại đường đua khi game được "reset" lại!

Bên cạnh các yếu tố vật lý tạo nên thế mạnh cho trò chơi, bạn sẽ lại một phen "trầm trồ" bởi đồ họa ba chiều của FlatOut thuộc vào loại xuất sắc. Hình ảnh trò chơi mịn màng, sáng sủa và rất thật: từ ánh sáng mặt trời đến cảnh khói bụi, tóe lửa, đảm bảo bạn sẽ "kết" ngay ở lần chạm mặt đầu tiên!

Nhìn chung game dễ chơi và khá đa dạng với nhiều kiểu đua và vòng đua khác nhau dành cho chế độ chơi đơn, bên cạnh mục chơi mạng hỗ trợ tối đa 8 người chơi cùng lúc. Tuy nhiên, do FlatOut thực chất được phát triển dành cho hệ máy console (PS2 & XBox), do đó khi chuyển qua PC bạn không thể sử dụng chuột để điều chỉnh trong menu mà phải dùng bàn phím thay thế. Chính vì lý do đó, việc trang bị một tay cầm điều khiển (gamepad) hay một vô lăng để khi chơi điều khiển dễ dàng hơn, sẽ càng khiến việc thể hiện "cái tôi" của FlatOut thật hơn nữa. Tóm lại, FlatOut là một game đua xe hay đáng để bạn khám phá!

**CHÍ TÂM**

■ **Tin đồn về sự xuất hiện của Age of Empires III** vẫn còn chưa chắc chắn thì Microsoft Game Studios (MGS) đã chính thức xác nhận. Theo MGS, phần thứ ba sẽ nối tiếp dòng lịch sử của Age of Empires II: Age of Kings - trò chơi lấy bối cảnh thời kỳ Industrial Age (kỷ nguyên công nghiệp), thời của sự chinh phục và khám phá các miền đất mới. Theo lịch trình, Age of Empires III sẽ ra mắt vào khoảng cuối năm 2005; hiện trò chơi đang trong giai đoạn phát triển tại Ensemble Studios – nơi khai sinh ra dòng game.

■ **Theo nguồn tin từ tạp chí điện ảnh Variety,** Paramount Pictures đã đạt được thỏa thuận bản quyền với Ubisoft để chuyển thể dòng game Tom Clancy's Splinter Cell lên màn ảnh rộng. John Thomas Petty, người viết kịch bản cho dòng game Splinter Cell sẽ cộng tác với đạo diễn Peter Berg cùng biên kịch John J.McLaughlin để viết kịch bản phim. Chủ tịch Ubisoft, Yves Guillemot sẽ đảm nhận vai trò điều hành sản xuất cùng với đạo diễn Berg và tiểu thuyết gia Tom Clancy. Với Paramount đây là bộ phim Tom Clancy đầu tiên mà họ chuyển thể từ game, dù trước đó đã từng thực hiện 4 phim dựa trên các tác phẩm của nhà văn này. Hiện vẫn chưa biết diễn viên đảm nhận vai Sam Fisher.

■ **Nhật báo Wall Street Journal xác nhận EA** đã hoàn tất việc mua lại 20% cổ phần của Ubisoft với giá ước lượng khoảng từ 85 - 100 triệu USD. Về phía Ubisoft, có nhiều luồng ý kiến trái ngược nhau, khi thì cho biết "Sự ổn định vững vàng của công ty đã thu hút sự quan tâm của các đối thủ cạnh tranh", mặt khác lại cho rằng "đây là một bước tiến có chủ ý của đối thủ". Với số cổ phần này, EA đã trở thành cổ đông lớn thứ nhì chỉ sau gia đình Guillemot (nắm 22,8% cổ phần Ubisoft). Kể từ nay EA sẽ ở một vị thế rất thuận lợi để can thiệp vào những dự án của Ubisoft.

■ **"23/02/2005 là thời hạn mà Project:** Snowblind, một game hành động, sẽ được tung ra trên các hệ máy PC, XBox và PS2" nhà phát hành Eidos đã chính thức xác nhận nguồn tin trên. Được thực hiện bởi Crystal Dynamics, trò chơi có bối cảnh xoay quanh thế giới của Deus Ex nhưng với nội dung và hướng đi hoàn toàn khác biệt so với dòng game trên. Khởi đầu mang tên Deus Ex: Clan Wars, nhưng sau đó vì một số lý do nó được đổi tên thành Snowblind và cuối cùng đến tháng 9 vừa rồi mới chính thức lấy

tên Project: Snowblind. Hiện tại, nhà phát triển trò chơi đang gấp rút hoàn thành phần hậu kỳ để chuẩn bị cho việc ra mắt.

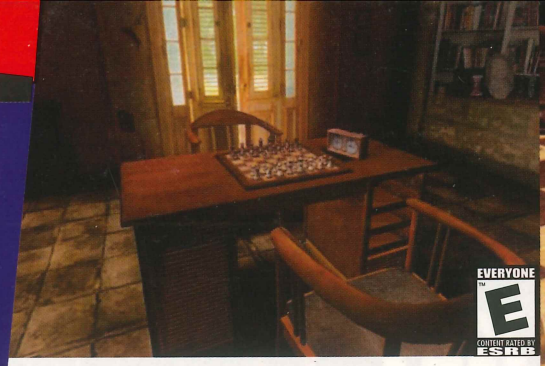
■ **Indie Built, studio khai sinh ra các trò chơi thể thao như Amped,** Amped 2, sêri game đánh gôn Microsoft's Links và Top Spin... và đóng vai trò giám sát việc phát triển, đã chính thức được Microsoft Game Studios "gả bán" cho Take Two Interactive. Paul Eibeler, chủ tịch Take Two, đã xác nhận thông tin này, nhưng không cho biết phân nhánh con nào của hãng sẽ điều phối hoạt động của studio mới mua này. Thương vụ này đưa Take Two tiến một bước xa hơn trên con đường chinh phục mảng game thể thao của mình, đồng thời cũng đặt "dấu chấm hết" cho tham vọng bành trướng của Microsoft Game Studios trong thể loại này.

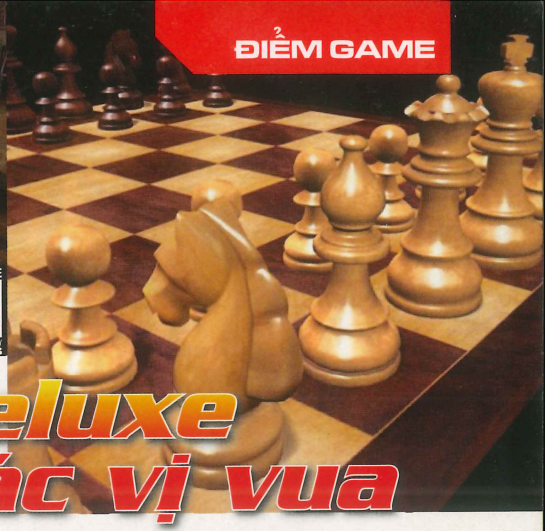
■ **Warner Bros. Interactive Entertainment** một lần nữa cho biết sẽ dời ngày phát hành của The Matrix Online sang mùa xuân 2005 (khoảng giữa tháng 3 đến tháng 5) để tinh chỉnh sản phẩm. Đây là lần trì hoãn thứ ba của trò chơi, lần đầu tiên là vào tháng 11/2004, sau đó vào tháng 1/2005. Việc dời ngày phát hành sẽ giúp cho các nhà phát triển trò chơi có thêm thời gian để thêm nhiều tính năng mới, thực hiện một số tinh chỉnh nhỏ dựa vào phản hồi từ các gamer trong đợt thử beta vừa rồi, tuy nhiên điều đó cũng đồng nghĩa với việc trò chơi sẽ bị giảm "độ nóng".

■ **Theo tạp chí PC Zone (Anh) số tháng 2 tiết lộ,** trò chơi dàn trận Star Wars vừa được Lucas Arts công bố tháng vừa rồi sẽ mang tên gọi Star Wars: Empire At War. Cũng theo nguồn tin trên, phần lớn bối cảnh của trò chơi được xây dựng chủ yếu dựa vào các sự kiện diễn ra trong tập phim (sắp trình chiếu vào tháng 5 này) – Episode III: Revenge of the Sith, cùng với việc xuất hiện của một số loại vũ khí và đơn vị quân mới, chẳng hạn như loại vũ khí của phe Imperial mang tên "TIE Crawlers". Hiện thời Petroglyph – studio của những cựu binh Westwood, đảm nhận việc phát triển trò chơi này và ngày phát hành vẫn được giữ bí mật.

■ **Atari chính thức xác nhận Martin Edmondson,** người sáng lập Reflections Studio – nơi thực hiện loạt game Driver lừng danh của Atari, đã nộp đơn từ chức. "Chúng tôi đã có những cuộc thương lượng hợp đồng với Martin, tuy nhiên thật tiếc là cả hai bên đều không đạt





# FRITZ 8 Deluxe
# Vua của các vị vua

Không có pha hành động hấp dẫn trong game hành động hay cú bứt phá tốc độ trong game đua xe, game đánh cờ vua mang một sắc thái riêng với bầu không khí tĩnh lặng đặc trưng và đòi hỏi người chơi biết chơi và có lòng đam mê. Nếu bạn chỉ mới biết chơi cờ vua thì nên chọn game Chessmaster (Thế Giới Game 10/2004, t.20). Nhưng khi nhắm đến danh hiệu vô địch hay kiện tướng thế giới thì Fritz 8 Deluxe chính là hành trang cần thiết.

Fritz 8 Deluxe không đơn thuần là trò chơi mà là một phần mềm đánh cờ chuyên nghiệp. Nếu đánh giá về giao diện, rõ ràng game không thể so sánh với Chessmaster. Nhưng bù lại, lối chơi của Fritz 8 lại là chiếc chìa khoá đưa game lên hàng đầu. Trò chơi cho phép bạn chọn nhiều dạng "chess engine" khác nhau như Fritz 8, Junior 7.0/Deep Junior 7, Shredder 6.0, Chess Tiger... hầu giúp bạn tiếp cận được với các phần mềm đánh cờ mạnh nhất trên thế giới. Bên cạnh đó, trò chơi còn cung cấp cho người chơi một số tính năng rất hữu ích trong quá trình luyện tập, chẳng hạn: nếu bạn có nhu cầu chương trình sẽ giúp phân tích vị trí và đưa ra các lời khuyên (gợi ý di chuyển, hiển thị các mối đe dọa trực tiếp...), hoặc thậm chí bạn có thể mở ra một cửa sổ mới với chess engine khác và sử dụng nó để chống lại đối thủ chính, hay chỉ đơn giản là để tham khảo ý kiến của "người thứ ba" với tính năng Kibitzer. Tùy vào khả năng của máy tính mà bạn có thể thêm tối đa 6 Kibitzer. Cần lưu ý, mỗi Kibitzer sẽ "ngốn" tài nguyên một cách độc lập để chạy, cho nên chất lượng phân tích các nước đi sẽ bị giảm mỗi khi bạn thêm một Kibitzer. Một điểm nổi bật khác của game mà bạn có thể dễ dàng nhận ra, đó là tính năng "trò chuyện" với người chơi. Thật vậy, bên cạnh tiếng di chuyển quân cờ, Fritz 8 sẽ "trò chuyện" với bạn qua từng nước đi, tạo cho bạn cảm giác thật hơn khi chơi. Đó có thể là tiếng nhận xét, các tiếng trầm trồ biểu lộ cảm xúc ở các nước đi. Rất thú vị!

Trò chơi có một số chế độ chơi chính như Blitz Game, Long Game, Rated Game... với nhiều mức độ kỹ năng khác nhau. Ở Blitz Game và Long Game, bạn có thể sử dụng tính năng "optimise playing strength" nếu muốn thiết lập độ khó tối đa. Còn không, hãy chọn Rated Game cho phù hợp với năng lực đánh cờ hiện tại của bạn. Theo nhà phát triển game, Fritz 8 có khả năng đánh bại đến 99,99% đấu thủ cờ vua trên toàn thế giới. Do đó, tùy vào khả năng hiện tại, bạn nên thiết lập độ khó của game theo thang điểm đánh giá Elo (Elo Rating Points) với các mức như sau: 1000-1600 dành cho đấu thủ trung bình cấp câu lạc bộ (CLB), 1600-2100 dành cho đấu thủ giỏi cấp CLB, 2100-2300 dành cho các đấu thủ tham gia giải đấu quốc tế, 2300-2450 dành cho các tay đạt danh hiệu vô địch ở các giải đấu quốc tế, 2450-2600 là các kiện tướng cờ vua và 2600-2850 dành cho các đại kiện tướng và vô địch thế giới. Đến đây, bạn cần biết một điều, đại kiện tướng Garry Kasparov là người duy nhất trong lịch sử vượt qua 2800 điểm Elo. Trong khi engine Fritz 6 phát triển năm 1999 đã đạt được 2825 điểm Elo. Điều đó cho thấy tầm cỡ của Fritz 8 Deluxe "kinh khủng" thế nào!

Tóm lại, Chessmaster có thể là lựa chọn số 1 của các "vị vua mới" còn Fritz 8 Deluxe chính là "vua của các vị vua"!

**CHÍ TÂM**

**» THÔNG TIN VỀ GAME**

**Phát triển:** ChessBase
**Phát hành:** Viva Media
**Thể loại:** Đánh cờ
**ESRB:** Everyone

**Cấu hình:** CPU 1GHz+; RAM 64MB; VGA 64 MB tương thích DirectX 8.1; HDD 400MB, Windows 98 SE/Me/2000/XP, 2 CD.

# shadow vault

# NGÀY PHÁN XÉT

Chắc hẳn các fan hâm mộ rất vui mừng vì cuối cùng trò chơi mới nhất thuộc thể loại nhập vai theo lượt Shadow Vault do Mayhem Studios phát triển cũng đã được phát hành.

Tương tự như loạt trò Fall Out huyền thoại, Shadow Vault là một câu chuyện viễn tưởng về hậu quả và cuộc sống nhân loại sau khi cuộc chiến hạt nhân bùng nổ. Không chỉ dừng ở đó, Shadow Vault còn đưa người chơi trở ngược về quá khứ để thay đổi sự phát triển của nhân loại sang một hướng khác nhằm tránh một cuộc chiến hạt nhân sẽ diễn ra ở tương lai. Ý tưởng và cốt truyện khá hay, thế nhưng trò chơi thật sự không giống với những gì mà nhà sản xuất đã miêu tả trước khi phát hành, có thể nói nó làm người chơi thất vọng từ cách điều khiển cho đến hình ảnh và âm thanh. Hình ảnh trong trò chơi được vẽ rất mờ nhạt, các nhân vật thì quá nhỏ bé và thô kệch. Bằng những tiếng động rời rạc, trò chơi mang lại một nền âm thanh cũng mờ nhạt không kém. May mắn là Shadow Vault vẫn giữ được một số nét hấp dẫn truyền thống của thể loại chiến thuật đi theo lượt để người chơi không bỏ dở giữa chừng.

Một cảnh cận chiến, số lượng quân đông sẽ là một lợi thế lớn về lượt đi.

Trò chơi có hơn 30 nhân vật cho bạn lựa chọn vào nhóm của mình, và nhân vật của bạn sẽ từng bước được nâng cấp các kỹ năng qua từng trận đánh (có khoảng 36 kỹ năng trong trò chơi và mỗi nhân vật đều có một số kỹ năng riêng như bắn tỉa, cứu thương...). Ngoài ra, cốt truyện mở bắt buộc bạn tập trung trong từng câu đối thoại vì mỗi câu trả lời sẽ dẫn đến một kết cục khác nhau. Trò chơi này tỏ ra rất chú trọng cho việc chơi mạng vì nó xây dựng đến 10 thể loại khác nhau cho người chơi lựa chọn và hỗ trợ chơi cả qua mạng LAN lẫn Internet.

Trong các tòa nhà bạn có thể được cung cấp vật dụng cũng như trao đổi mua bán.

Nhìn chung trò chơi chỉ đạt mức trung bình kém, tuy nhiên đây là một trong số ít trò theo thể loại chiến thuật đi theo lượt cổ điển, hi vọng phiên bản kế tiếp sẽ đẹp và hấp dẫn hơn để không mai một dòng game đã từng gây sóng gió trong làng game.

**ĐẶNG THANH BÌNH**

Mỗi nhân vật đều có những kỹ năng riêng biệt và sẽ tăng theo từng trận chiến.

**» THÔNG TIN VỀ GAME**

**Phát triển:** Mayhem Studios

**Phát hành:** Strategy First

**Thể loại:** Nhập vai

**ESRB:** Teen

**Cấu hình:** PIII 600MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB; HDD 900MB, Windows 98 SE/Me/2000/XP, 1 CD.



được những điều khoản theo mong muốn" phát ngôn viên của Atari nói. Về tương lai của studio trên cũng như sêri Driver, người đại diện này cho biết thêm "Reflections vẫn tiếp tục thuộc quyền sở hữu của Atari dưới sự điều hành của cùng nhóm quản lý công việc studio từ trước giờ (Martin không nắm quyền quản lý studio - NV). Và với dòng game Driver, đây là tài sản của Atari và chúng tôi đang có những kế hoạch lớn dành cho nó". Một trong những kế hoạch đó là mang Driver 3 đến với các fan hâm mộ vào tháng ba sắp tới.

■ **Đầu tháng 11 vừa qua,** Majorem – nhà phát triển trò chơi Israel, buộc phải ngưng các hoạt động phát triển trò chơi chiến thuật trực tuyến Ballerium vì sự sụp đổ của nhà tài trợ duy nhất của studio. Tuy nhiên sau đó dự án này đã được cứu vãn nhờ sự can thiệp đúng lúc của Interplay khi họ ký kết một hợp đồng độc quyền với studio này để lấy quyền phát hành và phân phối sản phẩm trên. Phiên thử nghiệm beta của Ballerium theo dự tính sẽ bắt đầu vào mùa hè năm 2005.

■ **Sau thành công với Evil Genius** vừa được VU Games tung ra vào tháng 10 vừa qua, Elixir Studios tiết lộ họ đang tập trung nhân lực để gấp rút thực hiện một dự án bí mật theo hợp đồng đã được ký kết cách đây 18 tháng với nhà phân phối trò chơi trên và dự tính sẽ tung sản phẩm này vào năm 2006. Bên cạnh đó, họ còn cho biết dự án Evil Genius 2 cũng đã bắt đầu vào cuộc. Ngoài ra, Elixir cũng đang tất bật chuẩn bị phiên bản Evil Genius dành cho hệ console (XBox, PS2) để chuyển cho nhà phát hành xem xét. Theo dự đoán, Evil Genius 2 có khả năng sẽ xuất hiện vào đầu năm 2006.

■ **Namco cho biết đã dời lại phiên test beta** của trò chơi trực tuyến Tales of Eternia Online, đồng thời ngày phát hành của trò chơi cũng sẽ được lùi lại, chuyển sang mùa xuân năm nay. Nguyên nhân của việc trì hoãn được đại diện Namco cho hay "để nâng cao chất lượng sản phẩm" và "sẽ thông báo lịch đăng ký cũng như bắt đầu phiên thử nghiệm sản phẩm khi các dịch vụ đã sẵn sàng". Tales of Eternia Online có bối cảnh được xây dựng dựa theo một sản phẩm cùng tên của Namco tung ra vào năm 2000 – Tales of Eternia.

■ **Được sự chấp thuận của hãng DreamWorks,** Activision cho biết họ sẽ chuyển thể Madagascar

– một phim hoạt hình sắp được tung ra của hãng phim trên – sang thể loại trò chơi. Câu chuyện của Madagasca xoay quanh cuộc phiêu lưu của bốn con thú ngộ nghĩnh trong vườn bách thú Central Park Zoo: Alex sư tử, Marty ngựa vằn, Gloria hà mã và Melman hươu cao cổ. Nhiệm vụ của người chơi là giúp chúng vượt qua những thử thách trải dài trong 11 màn chơi của game. Theo dự tính, bản trên PC sẽ do Beenox đảm nhận; bản trên PS2, XBox và GameCube do Toys for Boys thực hiện. Lịch phát hành dự định vào tháng 5/2005.

**Sau những nỗ lực bất thành trong việc cứu vãn tình hình tài chính** đang tuột dốc thảm hại, Titus Interactive – công ty mẹ của Interplay, buộc phải tuyên bố phá sản theo quyết định của một tòa thương mại tại Pháp. ZDNet (Pháp) cho biết, với món nợ 33 triệu Euro (khoảng 43,8 triệu USD) không thể chi trả, Titus bị buộc phải ngưng hoạt động, kéo theo việc đóng cửa hàng loạt studio con trong nước như Sofra Jeux, GIE Titus Interactive và Avalon France. Riêng những chi nhánh ở nước ngoài như Cat Software, DIGITAL Integration, Uco Games, Avalon Interactive (Anh), Titus Japan, Bluesky Software, Titus USA và Interplay tạm thời không bị ảnh hưởng bởi quyết định trên. Hiện vấn đề được nhiều người quan tâm nhất chính là việc 67% cổ phần của Interplay đang được Titus nắm giữ sẽ về tay ai.

**"Hãy gọi đó là một quyết định khó khăn nhất mà chúng tôi buộc phải thực hiện"** nhà thiết kế trò chơi, Jeff Minter cho biết cảm tưởng sau khi xác nhận dự án trò chơi của anh – Unity, sẽ bị hủy bỏ. Peter Molyneux, người đứng đầu Lionhead Studios, nơi hậu thuẫn cho việc phát triển trò chơi, đã nhận định không thể hoàn tất được Unity theo đúng hạn định của kế hoạch. Được biết, Unity từng được Molyneux và Minter thực hiện ròng rã trong hai năm và dự tính sẽ tung ra trong năm 2005 này.

**Việc thương lượng mua lại Digital Illusions CE của EA** bước đầu đã thất bại khi họ không đạt được số cổ phiếu cần thiết để nắm quyền sở hữu studio Thụy Điển này. Tuy nhiên người khổng lồ trong ngành công nghiệp trò chơi cho biết sẽ nói rộng thêm kỳ hạn để thuyết phục các cổ đông còn lại sau khi đã mua được phần lớn cổ phiếu (chủ yếu là từ cổ đông lớn thứ hai của DICE – Bonnie & Bonnie AB). Hiện tại EA đang nắm trong tay 4.498.697 cổ phiếu tương đương với 44,5% cổ phần của DICE.

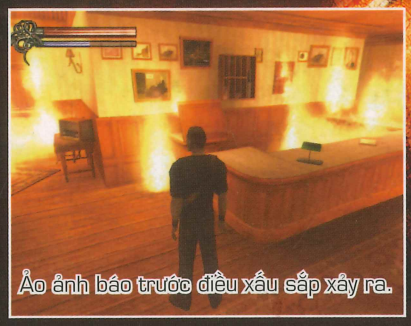
**HỒNG ÂN**



# SHADE
## Wrath Of Angels

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

# THÁNH THẦN THỊNH NỘ


Ảo ảnh báo trước điều xấu sắp xảy ra.

Shade: Wrath of the Angels (SWA) thuộc thể loại hành động – giải đố phát triển bởi Black Element, có lối chơi tương tự Tomb Raider nổi tiếng, nhưng không truy tìm báu vật như cô nàng Lara mà nhân vật chính bắt đầu cuộc phiêu lưu từ việc tìm kiếm người bạn bị thất lạc trong khi đang khảo cổ. Sau khi nhận được lá thư cầu cứu của người bạn, nhân vật chính của chúng ta lên đường đến điểm hẹn là một thị trấn nhỏ bị bỏ hoang tại Đông Âu, nhưng tại đây anh không tìm thấy người mình cần mà lại gặp những chuyện vô cùng quái gở. Càng dấn sâu vào cuộc tìm kiếm anh càng xa rời thực tại, lưu lạc đến những thế giới xa lạ và tại những nơi này anh mới thật sự biết mình phải làm gì để có thể cứu được người bạn. Sứ mệnh của người chơi là phải giải thoát cho 4 vị thần bị quản thúc ở 4 thế giới khác nhau bằng cách tìm và thu thập đủ 4 trái tim của họ. Lúc đó, với sức mạnh tổng hợp của 4 vị thần, anh mới có thể hồi sinh được người bạn tội nghiệp.

Tuy chỉ khoảng 30 màn với độ dài tương đối ngắn nhưng việc vòng vo tìm đường khiến bạn tốn không ít thời gian, đó là chưa kể việc thế giới trong trò chơi không ngừng xoay chuyển từ hiện tại đến thời Trung cổ, rồi chuyển ngược về thời của xác ướp Ai Cập và cả thế giới của ma quỷ.

Muốn vượt qua các đối thủ khó chịu trên suốt chặng đường phiêu lãng, người chơi phải dựa vào những trang bị vũ khí tối thiểu như cung tên, súng ngắn (với số lượng đạn ít ỏi chỉ đủ dùng trong những trường hợp khẩn cấp). Vũ khí mà bạn sử dụng nhiều nhất trong game chính là thanh kiếm ánh sáng do vị thần đầu tiên mà bạn gặp ban tặng. Để hỗ trợ cho sứ mệnh của người chơi hoàn thành tốt đẹp, vị thần này còn cho con quỷ thân cận của mình đi theo trợ giúp (không hiểu sao vị thần lại chọn quỷ làm hầu cận?). Trong trường hợp quá khó khăn, bạn có thể triệu hồi con quỷ để sử dụng "quỷ lực" của nó (số lần sử dụng có hạn, đừng nên lãng phí).

Cảnh vật trong trò chơi đa phần là vào ban đêm hoặc những nơi tối tăm nên các hiệu ứng sử dụng chủ yếu là ánh sáng.

Hình ảnh trong trò chơi thuộc loại trung bình khá, đôi khi xuất hiện một vài lỗi nhỏ, nhưng âm thanh lại khá hay và phù hợp với các tình huống trong game. Khuyết điểm lớn nhất của trò chơi là những đoạn giao chiến chưa được hấp dẫn lắm, nhất là khi sử dụng các loại vũ khí cầm tay vì việc điều khiển khá khó khăn, bất kể là bạn sử dụng camera ở góc độ người thứ nhất hay thứ ba, nếu bạn không biết cách khóa mục tiêu.

Độ khó của trò chơi ở mức trung bình và tăng dần theo diễn tiến của trò chơi, vì thế bạn đừng ngạc nhiên khi thấy càng ngày càng có nhiều xác ướp vây quanh mình, đến lúc đó theo tôi tốt nhất là bạn nên bỏ chạy thật nhanh.

Trò chơi chỉ dành cho chơi đơn, không hỗ trợ chơi qua mạng. Khi chơi có thể bạn sẽ cảm thấy rất cô độc vì hầu như không có nhân vật nào để bạn trao đổi, ngoại trừ những vị thần chỉ xuất hiện một vài lần để giao nhiệm vụ cho bạn; phải chăng anh hùng thường chỉ hành động một mình?

**ĐẶNG THANH BÌNH**

Thanh kiếm ánh sáng là người bạn đồng hành đáng tin cậy nhất của bạn.

**» THÔNG TIN VỀ GAME**

**Phát triển:** Black Element
**Phát hành:** Cenega
**Thể loại:** Hành động/Phiêu lưu
**ESRB:** Teen

**Cấu hình:** PIII 700MHz+; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 2GB; Window 98 SE/ME/2000/XP; 1 CD.

XBOX

**Phát triển:** Oddworld Inhabitants | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Hành động/phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 27/01/2005

# THẾ GIỚI ODDWORLD MỚI

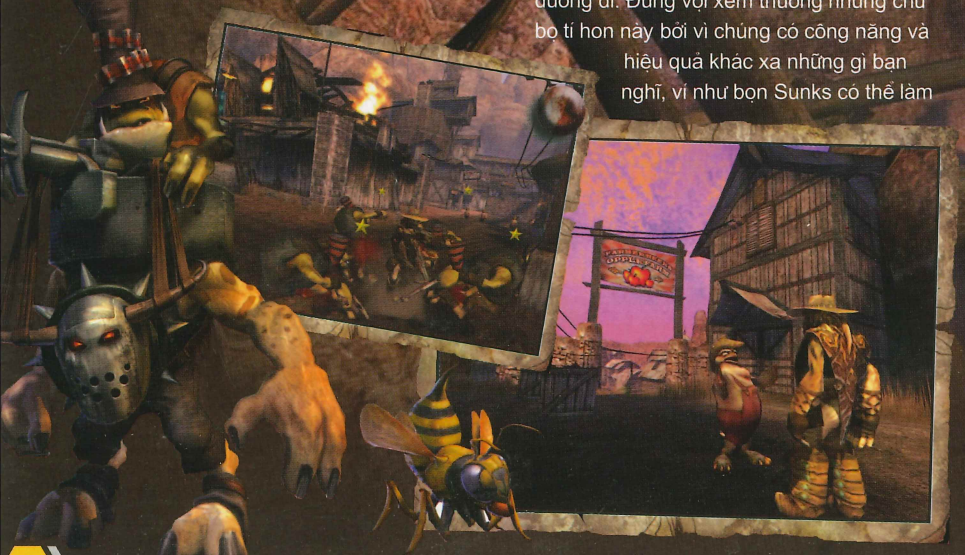
## Stranger's Wrath

Miền viễn Tây hoang dã nước Mỹ từng được các nhà làm phim trên thế giới khai thác khá triệt để và tạo được nhiều ấn tượng cho người xem, trong khi đó trên lĩnh vực game giải trí đề tài này dường như không được các nhà phát triển game mặn mà cho lắm, có chăng chỉ là những game mang tính bộc phát, "chữa cháy" chứ chưa phát huy được nét hấp dẫn, quyến rũ của các cao bồi viễn Tây xưa.

Nếu là dân nghiện game từ lâu, chắc chắn bạn không quá xa lạ với cái tên Oddworld bởi lẽ ngay từ khi xuất hiện vào năm 1997, Oddworld đã được nhiều gamer khó tính tán dương và đánh giá là một trong những game hành động phiêu lưu hay nhất thời bấy giờ. Tuy nhiên do tập trung khá nhiều vào tính giải đố (puzzle) mà Oddworld chưa tiếp cận được đông đảo gamer và luôn bị xếp vào hạng "Best Game No One Played". Chính vì lẽ này mà sau khi tiếp nhận việc phát hành game từ GT Interactive, EA đã quyết định thổi thêm sức sống mới cho series Oddworld để thu hút nhiều người chơi hơn.

Trong Oddworld Stranger's Wrath bạn sẽ vào vai Stranger, một tay săn tiền thưởng có hạng, rong ruổi qua nhiều lãnh thổ của vùng sa mạc khô cằn, thu thập các tờ cáo thị và truy lùng những tên cướp khét tiếng đang ngày đêm đe dọa sự yên bình của người dân vô tội.

Bạn sẽ điều khiển Stranger với cả hai góc nhìn, góc nhìn người thứ ba mỗi khi di chuyển, nhận nhiệm vụ và góc nhìn thứ nhất mỗi khi Stranger chuyển sang hành động. Điểm đặc biệt khiến người chơi vô cùng thích thú chính là vũ khí mà Stranger sử dụng. Chúng không phải là những khẩu shotgun hay súng lục như ta vẫn thấy ở các game hành động khác, thứ vũ khí mà Stranger luôn mang theo bên mình chính là cây nỏ được nạp "đạn" bằng những con bọ nhỏ nhặt trên đường đi. Đừng vội xem thường những chú bọ tí hon này bởi vì chúng có công năng và hiệu quả khác xa những gì bạn nghĩ, ví như bọn Sunks có thể làm kẻ địch bất tỉnh bởi mùi hôi của chúng, Thug Slugs có sức công phá mạnh mẽ không khác gì shotgun ở cự ly gần, Sting Bees sẽ là thứ ưa thích nếu như bạn khoái súng máy… Ngoài ra, trong trường hợp bất khả kháng bạn vẫn có thể dùng nắm đấm của mình để vô hiệu hóa đối phương. Tuy nhiên lời khuyên là bạn nên bỏ chút thời gian để tìm thật nhiều "đạn" cho chiếc nỏ của mình nếu không muốn trường hợp đáng tiếc xảy ra.



Như đã đề cập ở trên, mục tiêu để bạn hoàn thành trò chơi chính là truy lùng những tên cướp được dán trên các tờ cáo thị bằng nhiều cách khác nhau. Dĩ nhiên cách tốt nhất là bạn nên bắt sống chúng vì tiền thưởng nhận được luôn cao hơn nhiều. Đây cũng chính là thách thức khá độc đáo mà game đặt ra để gây phấn chấn cho người chơi.

Có lẽ không cần phải quảng cáo nhiều về hiệu quả âm thanh lẫn hình ảnh của trò chơi bởi game được thiết kế riêng cho hệ XBOX, một trong những hệ console có cơ chế đồ họa tốt nhất hiện nay. Bạn có thể yên tâm Oddworld Stranger's Wrath thừa sức cống hiến cho bạn những khung cảnh hùng vĩ miền viễn Tây, đặc biệt là những đoạn phim được đầu tư khá công phu.

Nếu bạn say mê Oddworld từ những ngày đầu tiên thì đây chắc chắn là game bạn không nên bỏ qua, còn với những ai vẫn đang tò mò muốn biết cái cảm giác trở thành thợ săn tiền thưởng ra sao thì còn cơ hội nào tốt hơn Oddworld Stranger's Wrath.

**HUY VŨ**

| Phát triển | Phát hành | Thể loại: | Ngày phát hành |
|---|---|---|---|
| Career SoftGenre | Working Designs Developer | Nhập vai | 09/12/2004 |

# GROWLANSER GENERATIONS

## CÔNG LÝ VÀ BÓNG TỐI

Các hệ consoles luôn là nơi tuyệt vời để các dòng game dàn trận nhập vai phát triển thành công, trong số này có thể kể đến Final Fantasy Tactics, Fire Emblem, Front Mission... Trong thời gian chờ đợi những tựa game mới phát hành sao bạn không thử qua Growlanser Generations đến từ Working Designs (hãng đã từng khá thành công với Lunar, Arc the Lad Collection trên hệ PS1).

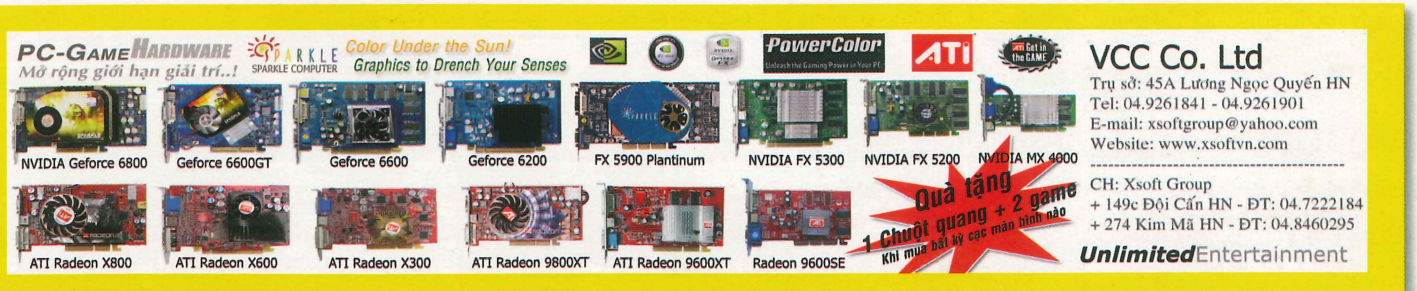
Bạn sẽ lần lượt nhập vai Wein Cruz - một hiệp sĩ chân chính luôn khao khát khẳng định vị trí của mình trong xã hội và Slayn một cậu bé bị mất kí ức về quá khứ của mình. Đúng với phong cách nhập vai truyền thống bạn sẽ sớm tạo thành một nhóm cho riêng mình bằng việc thu nhập các nhân vật phụ (NPC) gặp được trên đường đi, hoàn thành các thử thách (quest) chính và phụ mà trò chơi đưa ra. Một trong những điểm thú vị của trò chơi là bạn có thể đi đến nhiều kết thúc khác nhau dựa vào việc lựa chọn các mẩu đối thoại với nhiều nhân vật mà mình tương tác trong suốt chuyến hành trình.

Thay vì chia nhỏ màn hình trận đấu thành nhiều ô bằng nhau như cách mà các game chiến thuật hiện nay đang áp dụng thì Growlanser lại gạt bỏ luật chơi. Điều này tạo ra khá nhiều thách thức, vì bạn sẽ khó lòng dự đoán được bước đi kế tiếp của đối phương. Ngoài ra, ở một số màn nhất định bạn có thể tận dụng các địa hình sẵn có trong trận đấu để làm mồi nhử đối phương hay giảm thiểu thiệt hại do đối phương gây ra.

Ngoài việc luyện cấp thông thường để cải thiện các chỉ số HP, MP, Strength, Intelligent... Growlanser còn cung cấp cho người chơi những chiếc nhẫn quý giá để cải thiện khả năng cho từng nhân vật. Bạn có thể dễ dàng tìm thấy chúng tại các cửa hàng hay đấy chính là phần thưởng cho việc hoàn tất các quest chính, phụ hoặc từ các trận đánh (nếu bạn hoàn thành trận đánh càng nhanh thì xác suất nhận được nhẫn càng cao). Mỗi chiếc nhẫn mà bạn trang bị cho nhân vật của mình sẽ có nhiều rãnh khác nhau. Tương ứng với mỗi rãnh bạn có thể gắn được các viên ngọc (gem) khác nhau. Nếu trang bị các gem này hợp lý bạn có thể nhận được lượng điểm thưởng dồi dào hơn để cải thiện kĩ năng cho từng nhân vật hay nhận được các phép thuật hỗ trợ xen giữa các trận đánh.

Được phát triển khá lâu nên không có gì ngạc nhiên khi chúng ta không bắt gặp ở Growlanser những kĩ thuật 3D tiên tiến nhất mà thay vào đó chính là các kĩ thuật 2D đã "lỗi nhịp" nhưng không vì thế mà làm giảm giá trị vốn có của game. Ngược lại, trong Growlanser bạn vẫn có thể tạm hài lòng với cách thể hiện khá chi tiết từ mô hình các nhân vật mang đậm phong cách hoạt hình (anime) Nhật Bản đến cảnh các làng mạc, cung điện tráng lệ... Tuy nhiên phần nhạc nền và phần lồng tiếng của game lại không được tốt lắm. Tuy không phải là game thuộc hàng "hot" hiện nay nhưng Growlanser Generations vẫn đủ hấp dẫn và lôi cuốn nếu như bạn là dân ghiền game nhập vai chính hiệu.

**MINH HẠNH**



# SPLINTER CELL CHAOS THEORY

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

# THUYẾT HỖN MANG

Với cốt truyện giả tưởng, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory lấy bối cảnh năm 2008, lúc này nước Mỹ xảy ra hàng loạt sự cố nghiêm trọng: các thành phố lớn đột nhiên mất điện, thị trường chứng khoán chao đảo... Cũng trong thời gian đó, bên kia bờ đại dương, mối quan hệ giữa Bắc Triều Tiên, Nhật Bản và Trung Quốc đang lâm vào tình trạng căng thẳng khi Nhật Bản quyết định thành lập "Lực lượng phòng thủ thông tin" (Information Self Defense Force). Cả thế giới đang đứng trước nguy cơ bùng nổ một cuộc chiến tranh thông tin. Một lần nữa, tổ chức Third Echelon lại vào cuộc và một sứ mệnh mới, đầy hiểm nguy đang chờ đón chàng điệp viên áo đen tài ba của chúng ta, Sam Fisher.

Hẳn bạn sẽ thắc mắc, không biết trong phần ba này, game sẽ có những thay đổi, cải tiến gì đáng kể và chàng Sam của chúng ta có học được thêm "chiêu thức" mới nào nữa hay không? Qua các thông tin cung cấp trên mạng và các đoạn trailer giới thiệu, nhà sản xuất đã cho chúng ta thấy "tham vọng" làm cho trò chơi ngày càng hấp dẫn, thực và hoàn hảo hơn.

Điểm cải tiến lớn nhất và sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến cách chơi chính là sự thay đổi của thanh biểu thị tình trạng ẩn nấp của Sam (Stealth Gauge). Trong hai phiên bản trước, thanh trạng thái này phản ứng với ánh sáng của môi trường xung quanh, khi con trỏ trên thanh nằm trong vùng tối thì bạn có thể hoàn toàn yên tâm, Sam sẽ không bao giờ bị phát hiện. Trong Chaos Theory, thanh Stealth Gauge sẽ được thay đổi, lúc này không chỉ có một mà đến hai thanh. Một thanh biểu thị mức độ sáng tối, còn thanh kia biểu thị mức độ âm thanh. Vì thế, cho dù bạn có nấp thật kỹ, hay đã "xử lý" hết các bóng đèn, xung quanh chỉ còn là bóng đêm, nhưng nếu bất cẩn đạp phải mảnh kính hay lỡ tay gây ra tiếng động, kẻ thù vẫn có thể xác định được vị trí của bạn. Ngoài ra, trên thanh biểu thị âm thanh sẽ có thêm một nấc nhỏ thể hiện âm thanh của môi trường xung quanh (tiếng mưa rơi, tiếng nói chuyện hay tiếng nhạc xập xình...). Khi đó, bạn có thể gây ra tiếng động, miễn là không lớn hơn tiếng động xung quanh. Rất hợp lý phải không?

Bên cạnh cải tiến rất quan trọng đó, điều làm chúng ta quan tâm nhất có lẽ là những khả năng mới của chàng Sam. Trong phiên bản Pandora Tomorrow, một trong những kỹ năng mới của Sam là khả năng huýt sáo để dụ đối phương, nhưng trong phần ba sắp ra mắt, nhà sản xuất đã quyết định bỏ kỹ năng này. Ngoài ra, khả năng vừa

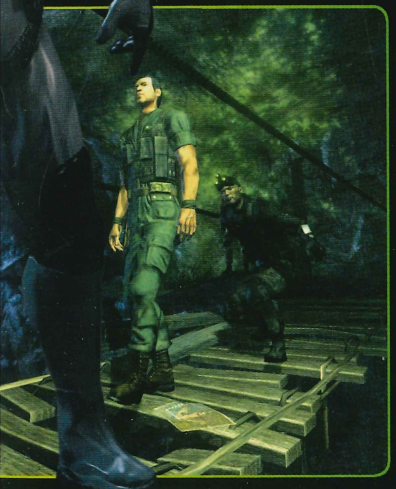
**Tên game:** Tom Clancy's Splinter Cell: Chao's Theory
**Thể loại:** Hành động
**Phát triển:** Ubisoft Montreal
**Phát hành:** Ubisoft
**Ngày phát hành:** 15/03/2005
**ESRB:** Đang đợi đánh giá

Sau khi phiên bản Pandora Tomorrow được "khoán" cho Ubisoft Shanghai thực hiện, giờ đây, phần thứ ba trong loạt trò chơi hành động/ẩn nấp nổi tiếng Splinter Cell của nhà văn truyện trinh thám Tom Clancy lại quay về nơi khai sinh ra nó - Ubisoft Montreal. Sau lần khất hẹn vào dịp cuối năm 2004, cuối cùng Ubisoft cũng ấn định dứt khoát ngày phát hành Splinter Cell: Chaos Theory là vào tháng 3 năm 2005.

nấp trong góc tường vừa nhắm bắn của Sam cũng đã bị loại bỏ. Tuy nhiên, để bù đắp cho những mất mát này và cũng để đáp ứng mong muốn của các fan, Ubisoft Montreal đã quyết định trang bị cho Sam một thứ vũ khí "mới mà không mới" rất hữu dụng: dao găm. Hẳn chúng ta đều biết dao găm không chỉ là vũ khí mà còn là một dụng cụ đa năng nữa. Với vũ khí mới này, Sam có thể tóm lấy đối phương uy hiếp; ngoài ra, có thể dùng con dao này cắt các lớp vải, lớp màn, bẻ khóa cửa để tìm đường đi...

Nhắc đến chuyện mở cửa, giờ đây, bạn sẽ có đến ba cách khác nhau. Ngoài cách thông thường như trước, bạn có thể mở cửa một cách nhẹ nhàng và chậm rãi, đúng kiểu Stealth-Action. Còn kiểu thứ ba? Bạn hãy tưởng tượng thế này: đứng trước một cánh cửa đóng kín, Sam quyết định dùng Optic Cable (cáp quang) để xem xét tình hình và phát hiện sau cánh cửa kia có một tên lính đang đứng gác. Nếu là bạn, bạn sẽ làm gì? Với Sam, anh tung một cước vào cánh cửa làm cho nó bật tung ra, còn tên lính kia thì... nằm "ngay đơ" dưới sàn, một mũi tên nhắm trúng hai đích, quá tuyệt, phải không các bạn?

Ngoài những "tuyệt chiêu" trên, các kỹ năng vô hiệu hóa đối phương của Sam cũng phong phú hơn trước rất nhiều: anh có thể khống chế, tiêu diệt, hay đu trên xà nhà và thả người xuống xiết cổ hoặc đu người lơ lửng trên vách đá, chồm lên kéo tên lính rơi xuống vực còn mình thì nhanh chóng bám trở lại vách đá... Quả thực, kỹ năng của Sam ngày càng thực và hấp dẫn hơn nhưng cũng "khắc nghiệt" như thực tế!



Hệ thống A.I. cũng có nhiều cải tiến. Khi có báo động, các tên lính sẽ lập tức gọi đồng bọn và chúng yểm trợ cho nhau rất tốt. Ngoài ra, các nhân vật còn có những phản ứng rất "người": khi trời đổ mưa, các tên lính sẽ bước ra ngoài nhìn trời, giơ tay hứng mưa rồi nhanh chóng rút vào chỗ khô ráo, mà ở đó chúng sẽ làm "mồi" cho "bóng ma" Sam Fisher. Nhân vật chính của chúng ta cũng sẽ có những phản ứng rất thú vị tùy theo hoàn cảnh: khi phát giác một tên lính lẻ loi, ngay lập tức Sam sẽ trở nên thận trọng, mắt không rời khỏi mục tiêu, còn tay thì từ từ nắm chặt cán dao, sẵn sàng hành động.

Về mặt hiệu ứng, Chaos Theory ứng dụng kỹ thuật Normal Mapping (từng có mặt trong Chronicles of Riddick và Halo 2), nhờ vậy môi trường trong game sẽ rất chi tiết và hiệu ứng thời tiết sẽ thật hơn bao giờ hết: khi trời mưa, bạn sẽ thấy rõ các bức tường đẫm nước mưa và chiếc áo đen của Sam sẽ bóng loáng lên vì dính nước.

Tuy Splinter Cell là một trò chơi chú trọng vào phần chơi đơn, nhưng không vì thế mà nhà sản xuất "bỏ xó" phần mạng. Chaos Theory sẽ xuất hiện phần chơi Co-op (cộng tác). Đúng với cái tên của nó, nhà sản xuất thiết kế những nhiệm vụ giống như phần chơi đơn nhưng đòi hỏi sự hợp tác giữa nhiều người chơi mới có thể hoàn thành nhiệm vụ. Ví dụ: để vượt qua một bức tường cao, một người phải đứng dưới làm trụ, cho người kia đứng lên tay mình để đu qua bên kia tường. Hoặc bạn và người bạn của mình có thể thực hiện được một cảnh rất "Mission Impossible": anh ta sẽ ở trong lỗ thông gió bên trên, giữ dây cho bạn đu xuống, "hack" vào chiếc máy tính bên dưới... Chỉ bấy nhiêu cũng có thể cho chúng ta thấy phần chơi mạng của Chaos Theory hấp dẫn và độc đáo thế nào rồi!

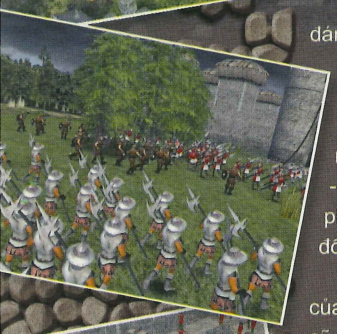
Chỉ còn khoảng gần hai tháng nữa, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory sẽ ra mắt, lúc đó chúng ta sẽ có dịp kiểm chứng xem những gì nhà sản xuất hứa hẹn có đúng hay không. Nhưng dù gì đi nữa, tôi đoan chắc đây sẽ là một trong những game hành động hay nhất trong năm 2005.

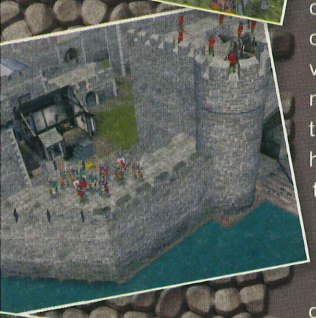
**THANH LONG**

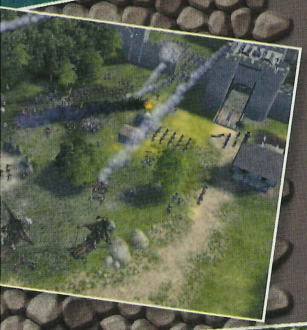
**Tên game:** Stronghold 2
**Thể loại:** Xây dựng / Mô phỏng
**Phát triển:** FireFly Studios
**Phát hành:** Global Star Software
**Ngày phát hành:** 28/03/2005
**ESRB:** Đang đợi đánh giá

# STRONG HOLD 2
# THÀNH TRÌ CUỐI CÙNG

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB







Nếu là fan dòng game xây dựng - mô phỏng, ắt hẳn bạn không xa lạ với cái tên Stronghold: loạt trò chơi của studio FireFly (thành lập năm 1999 bởi một số cựu thành viên của Impressions) từng được đánh giá cao ở lần ra mắt đầu tiên vào năm 2001 và bản mở rộng phát hành năm 2002. Bằng đi một thời gian, cuối cùng bức màn bí mật về phần tiếp theo - Stronghold 2 - cũng đã được nhà phát triển "mở ra" với nhiều thay đổi quan trọng trong cách chơi.

**Kinh tế:** Đây là thay đổi lớn của trò chơi. Ngoài những tính năng cũ được giữ lại, Stronghold 2 thêm vào nhiều mục mới, đáng chú ý nhất là "phản ứng dây chuyền", một tính năng rất quan trọng sẽ ảnh hưởng đến sự phát triển của xã hội trong game. Điều này được thể hiện như khi bạn thiếu quan tâm đến môi trường sống của dân cư, bệnh truyền nhiễm xuất hiện và có thể thành đại dịch gây tổn thất lớn cả về người và của. Để ngăn chặn, bạn phải xây những trạm nuôi chim ưng chuyên dùng để diệt chuột, phân bổ "lao công" dọn dẹp vệ sinh... Một ví dụ khác của "phản ứng dây chuyền" là khi hệ thống giám sát an ninh xã hội không thực hiện tốt vai trò sẽ dẫn đến tình trạng bất ổn định. Dân chúng có thể trở thành kẻ xấu và phạm tội (ví dụ ăn cắp lương thực). Để cứu vãn, bạn phải xây dựng một lực lượng "cảnh sát" vững mạnh cùng một loạt những hình phạt răn đe và phòng ngừa tội phạm.

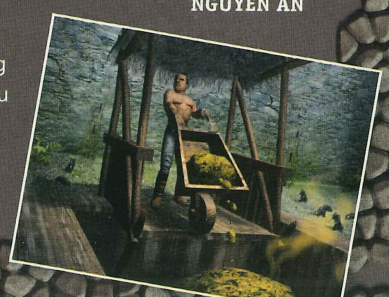
Hệ thống tính điểm "danh dự" là một tính năng mới khác trong phần kinh tế. Trong phần đầu cũng như ở bản mở rộng, hiện thân của người chơi ở mặt điều hành quản lý chính là nhân vật lãnh chúa (lord). Tuy nhiên nhân vật này chưa thể hiện rõ nét vai trò của mình ngoài việc luôn là người tiên phong trong các trận chiến. Ở phần hai này, "nhân vật chính" của chúng ta sẽ có nhiều phương thức để đạt được điểm "danh dự" (dùng nó cho việc gì thì thật tiếc là nhà phát triển không tiết lộ, nhưng chắc nó sẽ chứa nhiều bất ngờ - NV). Bạn có thể dễ dàng lấy điểm nếu làm cho dân chúng vui vẻ trong cuộc sống (giảm thuế chẳng hạn); hoặc nếu dư dả tiền bạc, việc tổ chức những buổi dạ tiệc, những cuộc thi cưỡi ngựa, đấu thương... cũng mang lại cho bạn số điểm "danh dự" không nhỏ.

**Quân Sự:** Stronghold 2 hứa hẹn sẽ đem lại một cái nhìn khác cho gamer. Đầu tiên, trò chơi loại bỏ tình trạng vô lý tồn tại trong việc công thành ở hai phiên bản trước: các đơn vị quân có khả năng phá thành mà không cần sự hỗ trợ của vũ khí công thành! Chính sự bất hợp lý đó làm cho việc phòng thủ luôn luôn gặp khó khăn. Giờ đây trong phiên bản mới, việc xâm nhập thành quách của đối phương không còn là chuyện đơn giản. Đối với những kẻ tấn công, muốn vào được bên trong, họ phải sử dụng các cỗ máy phá thành từ xa hoặc cho lính tiếp cận bằng thang hay các tháp chở lính. Phía phe phòng thủ, kiến trúc tường thành quyết định đến độ vững chắc của chúng trong thời khắc "dầu sôi lửa bỏng". Nếu bạn là "kiến trúc sư" tài ba, bố trí hệ thống phòng thủ phù hợp thì thành phố của bạn "trụ" được lâu hơn và có thể đẩy lùi được kẻ thù. Nếu "qui hoạch" quá tệ, chỉ cần dăm phút là thành phố của bạn sẽ tràn ngập quân đối phương. Sự thú vị trong các trận giao tranh ở Stronghold 2 không chỉ dừng ở đó, bạn có thể bắt gặp những cuộc quyết đấu từ bên ngoài cho tới bên trong tòa nhà, từ tầng dưới tới tầng trên của một công trình..., đó cũng là kết quả mà hệ thống engine mới sẽ mang lại cho trò chơi.

**Engine 3D:** Hệ thống engine mới (theo thông tin ban đầu, engine trong trò chơi mang tên Dragonfly) là chuyển biến quan trọng nhất trong phần hai. Giờ đây, thế giới trong Stronghold 2 không còn ở dạng 2D cũ kỹ mà chuyển sang 3D hoàn toàn. Việc chuyển đổi này được các nhà phát triển cân nhắc rất kỹ và có mục đích. Khi còn ở dạng 2D, trò chơi bị hạn chế nhiều mặt; chẳng hạn, bạn không thể quan sát bên trong các công trình, chuyển động của nhân vật đơn điệu... Với engine 3D, người chơi có thể xoay cảnh, phóng to, thu nhỏ; khi xây dựng, có thể chuyển sang chế độ nhìn từ trên xuống để quan sát dễ hơn; khi diễn ra các trận giao tranh, cảnh khói lửa, tường vỡ, lính ngã... trông thực hơn.

Dù còn tới hai tháng nữa "cánh cổng" của Stronghold 2 mới được "mở". Nhưng với những thông tin sơ bộ mà nhà phát triển tiết lộ, cùng với thành công đã đạt được của dòng game Stronghold, bản thân người viết tin rằng phần tiếp theo này cũng sẽ gặt hái thành công. Còn hiện tại, chúng ta hãy cùng nhau chờ đợi sự ra mắt của Stronghold 2.

**NGUYỄN AN**



**Tên game:** SWAT 4
**Thể loại:** Hành động
**Phát triển:** Inrational Games
**Phát hành:** Ubisoft
**Ngày phát hành:** 04/2005
**ESRB:** Đang đợi đánh giá

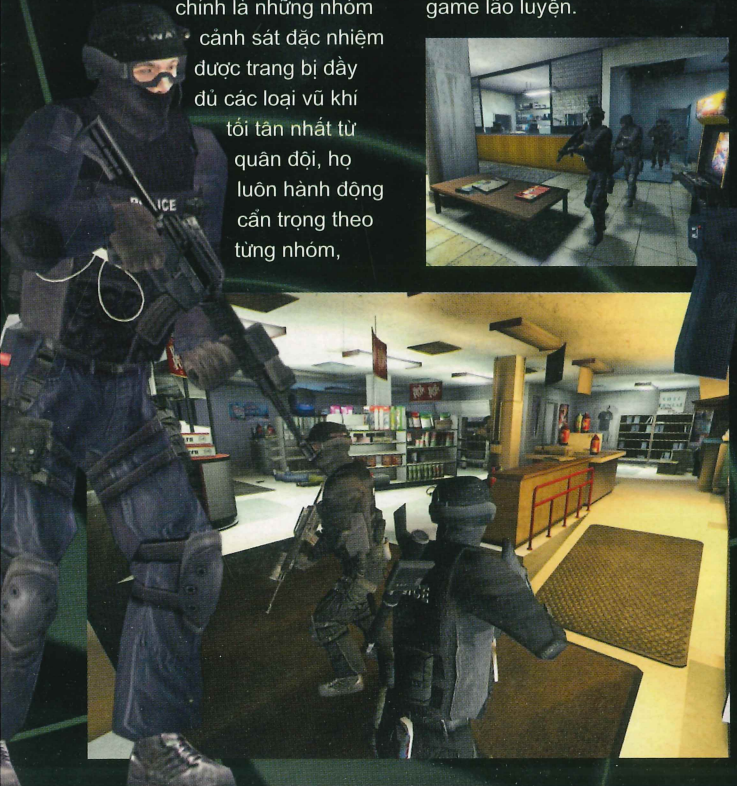
# SWAT 4

## Lực lượng đặc nhiệm

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Nhắc đến SWAT, dân ghiền game không ai là không biết đến loạt game hành động quen thuộc và khá nổi tiếng của hãng Sierra. Có một thời gian, dòng game này từng "làm mưa, làm gió" bên cạnh chuỗi game Tom Clancy's Rainbow Six rất nổi tiếng của Ubisoft. Tuy nhiên sau đó vì một số mâu thuẫn nội bộ, việc phát triển dòng game này đã rơi vào tình trạng im hơi lặng tiếng trong một khoảng thời gian khá dài. Nhưng nay, Sierra cho biết họ sẽ tiếp tục cho ra mắt phần tiếp theo - SWAT 4 - trong thời điểm năm 2005 này.

Nét đặc trưng mà người chơi dễ dàng nhận thấy ở loạt trò SWAT (và các trò cùng loại), chính là những nhóm cảnh sát đặc nhiệm được trang bị đầy đủ các loại vũ khí tối tân nhất từ quân đội, họ luôn hành động cẩn trọng theo từng nhóm, mà không hoạt động đơn lẻ. Ở SWAT, trò chơi không những yêu cầu bạn vô hiệu hóa đối phương mau chóng mà còn đòi hỏi càng ít thiệt hại càng tốt. Muốn được như thế, ngoài việc phải bắn nhanh, chính xác bạn còn phải tuân thủ nghiêm ngặt theo các kế hoạch và sự phối hợp đồng đội nhịp nhàng trong các tình huống vô cùng nhạy cảm: giải cứu con tin, vô hiệu hóa các hoạt động khủng bố. Có đôi lúc trong cuộc chơi toàn bộ kế hoạch sẽ bị "phá sản", chỉ đơn giản là do người chơi kém tập trung để chậm trễ một nhịp, chứ đừng nói đến chuyện bị đối phương phát hiện. Chính độ khó và sự ràng buộc chặt chẽ trong từng hành động đã khiến cho SWAT làm say mê biết bao tay game lão luyện.



Theo những thông tin ban đầu, SWAT 4 sẽ có 4 cách thức nhập cuộc khác nhau nhằm mục đích tăng cường sự chủ động cho người chơi trong việc chọn lựa cho mình cách chơi phù hợp nhất. Chẳng hạn, nếu bạn chọn cách chơi theo cốt truyện thì sẽ phải đối đầu với khoảng 14 nhiệm vụ có độ khó tăng dần; người chơi có thể thay đổi và sắp xếp các đối thủ cũng như con tin trong một bản đồ cho sẵn, hoặc thêm vào các điều kiện nhằm tăng độ khó khăn của nhiệm vụ, đó là một trong những nét nổi bật của dạng nhiệm vụ nhanh... Kỳ này trong SWAT 4, những đối thủ máy sẽ phản ứng khôn ngoan và hợp lý hơn trước rất nhiều. Ví dụ, một khi phát hiện tiếng động lạ hay bị bắn trượt, chúng sẽ nhanh chóng tìm chỗ nấp an toàn gần nhất và bắn trả dữ dội về phía khả nghi, vì vậy việc tập trung ngắm bắn sẽ rất khó và đôi lúc người chơi còn bị trúng những viên đạn lạc nữa!

Về phần hình ảnh, theo những thông tin ban đầu cho biết, mỗi một nhiệm vụ trong SWAT 4 sẽ tận dụng triệt để các hiệu ứng thời tiết và ánh sáng khác nhau. Các hiệu ứng này sẽ giúp cho trò chơi đẹp và hấp dẫn hơn, nhưng đồng thời cũng gây không ít khó khăn cho bạn trong khi thực hiện nhiệm vụ. Ngoài ra, các mệnh lệnh giờ đây được đưa trực tiếp lên màn hình, giúp người chơi thực hiện việc mở cửa, quan sát hoặc yêu cầu đồng đội hỗ trợ tấn công dễ dàng và nhanh chóng hơn...

Nếu bạn thuộc típ người mê dạng chơi hành động nhóm, yêu thích những cuộc đối đầu căn não căng thẳng và hấp dẫn, SWAT 4 là một trong số ít những "ứng viên" hàng đầu mà bạn nên để mắt tới.

**ĐẶNG THANH BÌNH**

# GRIM FANDANGO

## Đường lên thiên đàng







Người Aztec cổ đại tin vào sự hiện diện của một thế giới khác – thế giới của những người đã khuất –tồn tại song song với thế giới của chúng ta; sau khi chết đi, con người sẽ phải trả giá cho những gì không tốt đẹp mà họ đã làm khi còn sống. Đây là một trong những đức tin trong tín ngưỡng của họ. Dân tộc này tin rằng, sau khi chết, linh hồn của con người sẽ hội tụ về một nơi gọi là "Vương quốc của bóng đêm" (Land of the Dead) và từ đó, họ phải trải qua một cuộc du hành gian khổ để tìm đến "Thiên đường thứ Chín" (Ninth Underworld), nơi mà linh hồn của họ có thể an nghỉ vĩnh hằng. Dựa trên niềm tin của người Aztec cũng như truyền thuyết dân gian Mexico, hãng LucasArts cùng Tim Schafer, người được coi là một "Game God" của dòng game phiêu lưu (với những tuyệt tác như *Full Throttle* hay *Day of the Tentacle*), đã bắt tay tạo ra một sản phẩm mà cho đến bây giờ vẫn được xem là một game kinh điển chuẩn mực trong thể loại phiêu lưu - giải đố, đó chính là Grim Fandango.

### CON ĐƯỜNG KHỔ ẢI

Trong Grim Fandango, bạn sẽ vào vai anh chàng Manny Calavera, một nhân viên của công ty Department of Death (DOD). Nhiệm vụ của Manny là đón linh hồn của những người chết đến với vùng đất Land of the Dead và hướng dẫn họ bước vào cuộc hành trình tìm đến "Thiên đường thứ Chín". Các nhân viên của DOD sẽ xem xét khi còn sống, các linh hồn đã làm được những gì và sẽ cấp cho họ phương tiện di chuyển phù hợp với mức độ "thánh thiện" của từng linh hồn. Trong đó, phương tiện di chuyển tốt nhất là con tàu cao tốc "Number Nine", sẽ đưa các linh hồn được xem là tốt đẹp nhất đến cõi vĩnh hằng chỉ trong vòng bốn ngày, thay vì bốn năm nếu phải tự đi một mình.

Thật không may cho Manny, tuy làm việc rất tích cực nhưng hiếm khi nào anh tìm được một linh hồn "đủ tư cách và phẩm chất" để được bước lên con tàu "Number Nine". Mọi chuyện cứ trôi qua như thế cho đến khi anh gặp Mercedes Colomar, một linh hồn được xem là "khá thánh thiện" nhưng do một số trục trặc, cô phải bước vào cuộc hành trình của mình mà không có phương tiện nào giúp đỡ. Nhận thấy được nhiều khuất tất, bí ẩn đằng sau cung cách làm việc của DOD, Manny quyết định tự mình lên đường để tìm hiểu vấn đề và cũng qua đó, anh bước vào cuộc du hành kéo dài bốn năm để có thể tìm được sự an nghỉ vĩnh hằng cho chính mình. Cuộc phiêu lưu trong vương quốc của bóng đêm bắt đầu!

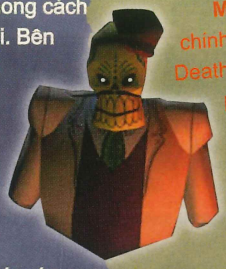
Xuyên suốt trò chơi, bạn sẽ cùng Manny tội nghiệp trải qua những thử thách khó khăn trong cuộc hành trình gian nan của mình. Trong khoảng thời gian đó, bạn sẽ chu du qua nhiều vùng đất, tiếp xúc với nhiều hạng người, giải quyết nhiều vấn đề hóc búa. Grim Fandango là một game phiêu lưu - giải đố thuần túy, cho nên từ đầu đến cuối trò chơi, bạn sẽ gặp rất nhiều các câu đố (puzzle) khác nhau, từ dễ đến khó. Để có thể trả lời các câu đố ấy, bạn luôn phải trò chuyện với các nhân vật mà mình gặp trên đường đi và thu thập các món đồ cần thiết. Chính xác là những gì bạn phải làm trong suốt quá trình chơi. Nghe có vẻ khó khăn và nhàm chán, nhất là đối với những ai chưa quen với thể loại này. Theo

**Tên game:** GRIM FANDANGO
**Thể loại:** Phiêu lưu
**Phát triển:** LucasArts
**Phát hành:** LucasArts
**Ngày phát hành:** 30/09/1998
**ESRB:** Teen
**Cấu hình:** Pentium 133 MHz hoặc tương đương, RAM 32 MB, VGA 4MB, HDD 50 MB, OS: Windows 98/SE/ XP, 2CD.

tôi, một người chơi game phiêu lưu không lấy gì làm giỏi lắm, thì các câu đố, vấn đề trong game được sắp xếp rất hợp lý và không quá khó. Chúng không đến nỗi quá "khoai", khó nuốt như dòng game Myst , hay phức tạp như trong Return to Mysterious Island. Các đoạn đối thoại giữa các nhân vật cũng không kéo dài lê thê và khó hiểu như trong Syberia hay The Longest Journey. Chúng được thể hiện rất sinh động và hóm hỉnh, được trình bày theo một văn phong khá dễ hiểu, không mang tính "hàn lâm" như trong nhiều game cùng loại khác. Hơn nữa, phông chữ dùng trong game được thể hiện dưới dạng cỡ chữ to và ứng với mỗi nhân vật, câu chữ sẽ có các màu khác nhau. Điều này sẽ tạo cho chúng ta sự thuận lợi khi theo dõi diễn tiến các cuộc đối thoại ấy. Khác với các game phiêu lưu khác, Grim Fandango không sử dụng chế độ "chỉ & trỏ" (Point & Click) quen thuộc mà bạn sẽ phải sử dụng bàn phím để điều khiển nhân vật Manny dưới góc nhìn người thứ ba. Điểm hay và cũng là điểm dở của phần điều khiển này là khi chạy ngang qua các đồ vật có thể lấy và kiểm tra được, Manny sẽ tự động quay đầu nhìn vào vật ấy. Điều này đôi khi gây khó khăn khi có nhiều đồ vật nằm trong cùng một chỗ, chúng ta sẽ khó biết được Manny đang nhìn vào vật gì.

Bên cạnh các câu đố thú vị và những đoạn đối thoại hài hước, dí dỏm, điều làm cho tôi say mê Grim Fandango chính là những khung cảnh tuyệt đẹp trong game. Cũng như những game phiêu lưu góc nhìn người thứ ba như The Longest Journey hay Syberia, cảnh nền trong Grim Fandango được dựng theo kiểu cảnh "chết" không thể xoay chuyển được (Pre-Rendered) với góc nhìn được đặt cố định một chỗ. Các cảnh nền này được dựng rất đẹp mắt, các tòa nhà được thiết kế như những tác phẩm nghệ thuật thực sự, mang đậm phong cách của người Aztec cổ đại. Bên cạnh đó, các nhân vật được dựng hoàn toàn bằng kỹ thuật 3D với hình dạng là những bộ xương. Nghe có vẻ ghê rợn, nhưng thật ra các hình tượng bộ xương này được thiết kế theo những con búp bê (tiếng Tây Ban Nha là calavera) trong ngày Lễ hội Người Chết (Day of the Dead) theo phong tục của người Mexico. Vì thế các nhân vật của chúng ta hoàn toàn không ghê rợn mà lại rất hài hước, dí dỏm. Hơn nữa, đội ngũ lồng tiếng của LucasArts đã thể hiện vai trò của mình một cách rất xuất sắc trong việc "thổi hồn" vào từng nhân vật mà mình hóa thân. Bạn sẽ thấy thật "sướng tai" khi nghe các nhân vật trò chuyện bằng một thứ tiếng Anh rõ ràng và khá chậm. Đặc biệt là nhân vật chính Manny, thỉnh thoảng anh ta lại "chêm" một vài từ tiếng Tây Ban Nha làm đậm thêm phong cách Mỹ La Tinh của toàn bộ trò chơi. Một điều cuối cùng về trò chơi là cần lưu ý rằng, khi chạy game trên những máy có cấu hình mạnh (so với yêu cầu của trò chơi), có một lỗi đã xảy ra làm cho game chạy khá nhanh (để giải quyết bạn hãy tải về bản sửa lỗi mới nhất của trò chơi theo địa chỉ sau: *http://www.lucasarts.com/products/grim/grim_spotlight.htm* )

## CÁC NHÂN VẬT TRONG TRÒ CHƠI



**Manuel Calavera** (còn gọi thân mật là Manny): Nhân vật chính trong trò chơi, là nhân viên trong công ty Department of Death. Anh phải làm việc để "trả nợ" cho những lỗi lầm đã phạm phải trong thời gian còn sống.

**Mercedes Colomar:** Một trong những khách hàng tốt nhất mà Manny tìm được, cô được xem là một linh hồn khá "thánh thiện", nhưng không hiểu sao lại "không có vé" trên chuyến tàu Number Nine.

**Domino Hurley:** Đồng nghiệp của Manny tại DOD, đây là một anh chàng may mắn và xảo quyệt, luôn tìm cách "hớt tay trên" của Manny những khách hàng tiềm năng.

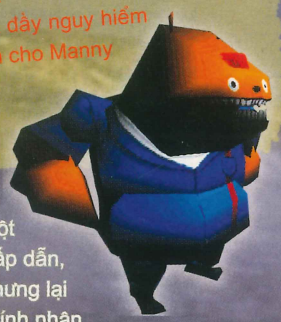
**Glottis:** Chàng phụ tá đắc lực kiêm tài xế "quá khổ" của Manny, rất giỏi về cơ khí. Đây là nhân vật vui nhộn nhất trong trò chơi. Tuy là một con quỷ nhưng Glottis lại có một trái tim ấm áp.

**Don Copal:** Ông sếp "hách xì xằng" của Manny và Domino tại công ty DOD. Chúng ta diện kiến nhân vật này rất ít vì ông ta sẽ sớm có một kết cục bi thảm...

Eva: Thư ký của Don Copal tại DOD. Cô nàng này ngoài mặt tỏ ra lạnh lùng nhưng bên trong lại rất cảm phục và thông cảm cho Manny.

**Salvador Limones:** Người sáng lập ra tổ chức cách mạng Lost Souls' Alliance (Liên minh của những linh hồn lạc lõng), quy tụ được 3 thành viên: Manny, Eva và bản thân anh ta.

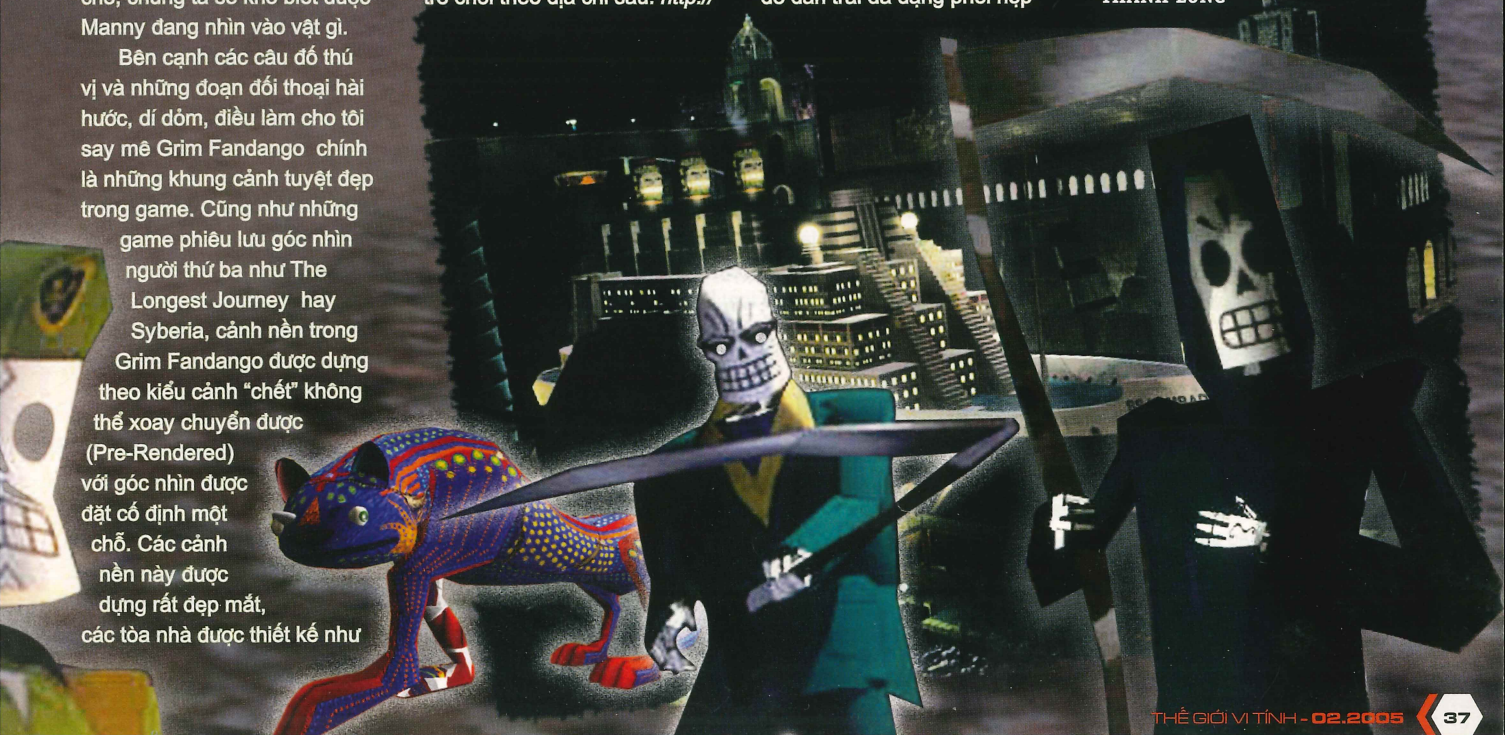
**Hector LeMans:** Một nhân vật bí hiểm, đầy nguy hiểm và là kẻ đứng đằng sau mọi rắc rối xảy đến cho Manny và Mercedes. Hắn luôn xem Don Copal và Domino là những kẻ dưới quyền mình.



## LỜI KẾT

Quả thật, có rất ít điều để có thể phàn nàn về Grim Fandango. Game đã tập trung được hầu hết những khía cạnh tối ưu của một trò chơi phiêu lưu hay: hình ảnh đẹp mắt, âm thanh sống động, các câu đố dàn trải đa dạng phối hợp cùng với một nội dung hấp dẫn, hài hước nhưng lại mang đầy tính nhân văn. Grim Fandango là một lựa chọn đúng đắn cho tất cả những fan say mê thể loại phiêu lưu và cũng rất thích hợp với những bạn đang muốn làm quen với thể loại game khá kén chọn người chơi này.

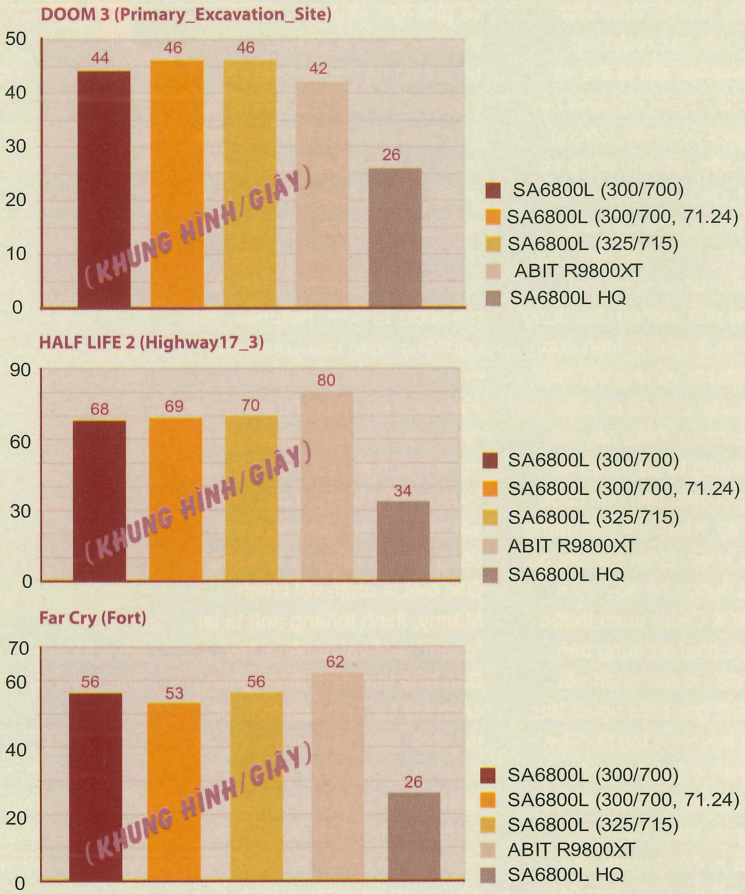
THANH LONG



# Chaintech SA6800L

## BỆ PHÓNG TẦM TRUNG CHO CÁC GAME TÂN KỲ

Không "xa hoa", "lộng lẫy" như ông anh cả Geforce 6800 Ultra với bộ giáp tích hợp đầy đủ các công nghệ và kỹ thuật đồ họa "đỉnh" nhất: bộ máy xử lý đồ họa 16 ống điểm, bộ nhớ cao cấp DDR3 hay khả năng "nhân đôi sức mạnh" với công nghệ SLI (Scalable Link Interface)..., cậu em Geforce 6800 LE xem chừng vẫn đủ sức chống chọi với lũ quái vật trong DOOM 3 hay bọn nhện máy trong Half-Life 2. Thực chất bộ giáp mà cậu đang khoác trên người không thiếu các đặc tính cơ bản của dòng họ "quý tộc" Geforce 6800: kỹ thuật xử lý bóng thế hệ thứ 2 NVIDIA UltraShadow II; kỹ thuật lấy mẫu thông minh Intellisample 3.0, trộn và lọc kết cấu 64bit; chức năng hiển thị hình ảnh và video cao cấp; giao tiếp bộ nhớ cao cấp 256bit cùng bộ máy đồ họa CineFX 3.0 mới nhất của NVIDIA hỗ trợ đầy đủ các giao tiếp lập trình ứng dụng tân tiến như Microsoft DirectX 9.0 Shader Model 3.0 và OpenGL 1.5. Chính vì vậy, một bo mạch đồ họa dùng chip Geforce 6800 LE mà điển hình là bo mạch Chaintech SA6800L có thể là chọn lựa tốt dành cho các gamer tầm trung, đam mê công nghệ mới nhưng không quá khắt khe với các điểm số đo máy, hay số khung hình cực đại trong một giây ở các thiết lập đồ họa tối đa trong những trò chơi "sát thủ phần cứng" như DOOM 3, Half-life 2 hay Farcry...




### CHAINTECH SA6800LE 300USD MANG LẠI GÌ?

Đó là thời gian bảo hành 24 tháng từ chính hãng dành cho bo mạch đồ họa SA6800L cùng đầy đủ các phụ kiện đi kèm bao gồm: CDROM chứa các tiện ích và trình điều khiển của bo mạch, một bộ phần mềm xem và tạo DVD (WinDVD 6 channel, WinDVD Creator, WinRIP), phiên bản đầy đủ của trò Commandos 3, Painkiller và đĩa game tổng hợp gồm các trò: Age of Wonders 2, Serious Sam2, Rally Trophy, Max Panye, Tropico. Ngoài ra, bạn còn có một dây cáp S-Video dài 150 cm, một đầu chuyển DVI-VGA và một cáp nguồn.

Nhưng điều quan trọng bạn muốn biết lúc này là các trò chơi 3D mới sẽ "bay bổng" ra sao với số tiền đầu tư khá lớn như vậy?

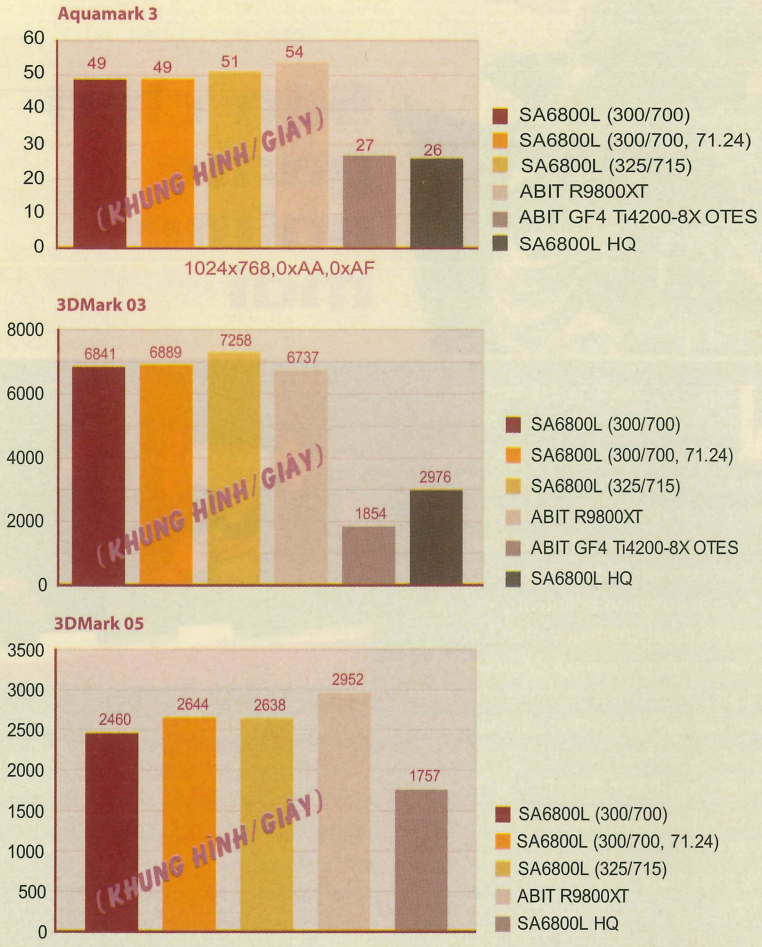
Trước hết, bạn hãy "ngó" qua "mặt mũi" của bo mạch đồ họa này. SA6800L trang bị bộ xử lý đồ họa Geforce 6800 LE với tốc độ xung nhân là 300MHz, đóng gói theo quy trình 0,13 micron. Dung lượng bộ nhớ tổng cộng là 128MB loại DDR 256bit chạy ở tốc độ 700MHz. Bo mạch giao tiếp với máy tính qua khe cắm AGP 4x/8x và sử dụng hệ thống tản nhiệt loại nhỏ kiểu 1-slot dành cho bộ xử lý đồ họa, đặt cạnh miếng nhôm tản nhiệt dành cho bộ nhớ. Theo khuyến cáo của nhà sản xuất, bo mạch SA6800L yêu cầu hệ thống máy tính của bạn phải được trang bị bộ nguồn (PSU) chất lượng tốt có công suất 300W trở lên và dĩ nhiên là còn dư một dây nguồn trống để cấp điện cho bo mạch. Tuy nhiên, khi thử nghiệm với các bộ nguồn 350W "noname" phổ biến ngoài thị trường, SA6800L không hề tỏ vẻ "khinh miệt" mà còn chạy rất tốt! Nhìn chung, thiết kế tản nhiệt của SA6800L không có điểm đặc biệt nhưng nó đủ sức để "quạt" cho bộ xử lý và các chip nhớ xung quanh được "mát" sau hàng giờ cùng bạn chinh chiến ở chiến trường "Battle for Middle Earth" hay cố gắng lập lại thành tích "phá băng nhanh nhất" với trò Far Cry ở bản patch nóng hổi vừa ra lò (1.3).

Với kiến trúc 8 ống điểm của bộ xử lý cùng giao tiếp bộ nhớ DDR-256bit, bên cạnh việc tích hợp và hỗ trợ đầy đủ các công nghệ đồ họa mới (DirectX 9.0c, Shader model 3.0, OpenGL 1.5), rõ ràng bộ xử lý NVIDIA Geforce 6800 LE mà nhà sản xuất Chaintech trang bị cho SA6800L có đầy đủ các yếu tố và

SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI
Chuyên sửa các sự cố
Không Detect, không Fdisk, không Fomart,không khởi động
Bad track 0, tẩy Bad sector...
ĐẶC BIỆT
Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng
Đào tạo, chuyển giao công nghệ, sửa mainboard, ổ cứng...
Liên hệ: A.DŨNG
103B1, Bắc Thành Công - Ba Đình - Hà Nội
Tel: (4) 772 2935 * Mobile: 0903 237814
http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@hn.vnn.vn

năng lực cần thiết để bạn có thể chơi tốt tất cả các game phổ biến hiện nay ở thiết lập đồ họa mức bình thường trở lên. Nhưng đối với các game đặc biệt "nặng" như DOOM 3, Far Cry hay Half Life 2..., khi thiết lập mức cao như bật khử răng cưa 4x, bật bộ lọc bất đẳng hướng 16x ở độ phân giải từ 1280x1024 trở lên, giới hạn về năng lực xử lý của kiến trúc 8 ống điểm và dung lượng bộ nhớ 128MB DDR trong khiến SA6800L bộc lộ rõ sự đuối sức. Khi ấy, muốn có chất lượng hình ảnh 3 chiều lý tưởng, bạn sẽ phải cần đến sự tăng tốc đặc biệt của kiến trúc 16 ống điểm của bộ xử lý đồ họa, bộ nhớ 256MB DDR3 hoặc thậm chí công nghệ "nhân đôi sức mạnh" SLI... vốn chỉ tìm thấy ở các bo mạch "xịn" và đắt tiền như ông anh cả Geforce 6800 Ultra chẳng hạn. Điều này được thể hiện qua điểm số khung hình/giây trong biểu đồ đánh giá tốc độ ở thiết lập chất lượng đồ họa cao bên dưới. Bên cạnh đó chúng tôi cũng thử nghiệm thêm hai bo mạch được xem là "thứ dữ" ở các thời kỳ trước là ABIT R9800XT và ABIT GF4 Ti4200-8X OTES để bạn có cơ hội tham khảo và so sánh, hầu giúp ích cho các tính toán nâng cấp sau này.

Không chỉ mang lại ưu thế về tốc độ, các bo mạch đồ họa mới mà điển hình là SA6800L còn mang lại chất lượng hình ảnh 3 chiều tốt hơn. Vì vậy, SA6800L là bo mạch đồ họa rất đáng để bạn quan tâm nếu muốn đặt chân vào vùng đất ảo tuyệt đẹp của thế hệ các game thời kỳ DirectX9!




## NHẬN XÉT CHUNG

Ưu điểm: Bo mạch tích hợp và hỗ trợ các công nghệ đồ họa, dựng hình ba chiều tiên tiến nhất hiện nay, giúp bạn có thể chơi được và chơi "đẹp" tất cả các game mới. Hệ thống tản nhiệt 1-slot hoạt động khá hiệu quả.

Nhược điểm: Chi phí đầu tư hơi cao (300USD), chế độ bảo hành là 24 tháng thay vì 36 tháng đối với các bo mạch của nhà sản xuất khác. Kiến trúc 8 ống điểm của bộ xử lý và giới hạn về dung lượng cũng như băng thông của bộ nhớ 128MB DDR khiến bo mạnh tỏ ra "i ạch" ở thiết lập chất lượng đồ họa cực cao đối với các game nặng.

## CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM:

**Bộ xử lý:** AMD Athlon 64 S754 3400+ (ClawHammer)
**Bo mạch chủ:** Gigabyte GA-K8VT800
**Bộ nhớ:** Kingmax DDR PC3200, 256MBx2
**Ổ đĩa cứng:** Samsung SP0802N 80 GB, 7.200 vòng/phút
**Card âm thanh:** Creative Audigy Platinum
**Card đồ họa:**
- Chaintech SA6800L (Geforce 6800 LE) 128MB
- ABIT R9800XT (Radeon 9800XT) 256MB
- ABIT GF4 Ti 4200-8X OTES 128MB

**Hệ điều hành:** Windows XP SP2, DirectX 9.0c
**Trình điều khiển:** (Không thay đổi các thiết lập đồ họa trong trình điều khiển)
- NVIDIA Forceware 66.93
- ATI Catalyst 4.12

**Trò chơi:**
- DOOM 3 (1.0.1262)
- Half-Life 2
- FarCry (patch 1.3 build 1337)

**Trình đánh giá tổng hợp:**
- Aquamark 3 (Pro)
- 3Dmark03 (3.50)
- 3Dmark05 (1.10)

## GHI CHÚ

- Biểu đồ đánh giá tốc độ của bo mạch SA6800L được chúng tôi thử nghiệm với 4 chế độ - SA6800L (300/700): xung nhân và bộ nhớ mặc định, dùng trình điều khiển 66.93 của NVIDIA; SA6800L (300/700,71.24): xung nhân và bộ nhớ mặc định, dùng trình điều khiển được cập nhật mới nhất từ Chaintech - phiên bản Forceware 71.24; SA6800L (325/715): xung nhân và bộ nhớ được ép xung lần lượt là 325MHz và 715MHz, dùng trình điều khiển 66.93 của NVIDIA; SA6800L HQ: xung nhân và bộ nhớ mặc định, dùng trình điều khiển 66.93, độ phân giải thử nghiệm 1280x1024x32, 4xAA, 16xAF. Riêng 3Dmark05 sử dụng độ phân giải 1024x768x32, 4xAA, 16xAF, các thử nghiệm khác đều được thiết lập ở độ phân giải 1024x768x32, 0xAA, 0xAF.
- Bo mạch Abit GF4 Ti4200-8x OTES chỉ tham gia ở các thử nghiệm Aquamark3 và 3Dmark03.

**BÚT TRẺ**

**BẢNG SO SÁNH THÔNG SỐ KỸ THUẬT**

| Bo mạch | Bộ xử lý | Hỗ trợ DirectX | Số ống dẫn điểm ảnh/kết cấu | Phiên bản Pixel Shader | Tốc độ nhân | Giao tiếp bộ nhớ | Tốc độ bộ nhớ | Băng thông bộ nhớ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Chaintech SA6800L 128MB | Geforce 6800 LE (NV40) | 9.0c | 8x1 | 3.0 | 300 MHz | 256 bit DDR | 350 MHz | 22,4 GB/giây |
| ABIT R9800XT 256MB | Radeon 9800 XT (R360) | 9.0 | 8x1 | 2.0 | 412 MHz | 256 bit DDR | 365 MHz | 23,4 GB/giây |
| ABIT GF4 Ti4200-8X OTES 128MB | Geforce 4 Ti4200-8X (NV28) | 8.1 | 4x2 | 1.3 | 275 MHz | 128 bit DDR | 275 MHz | 8,8 GB/giây |

# Sân chơi game online mới

Ngày 12/1/2005, tại Hà Nội, ba công ty: Truyền Thông VASC, Intel Việt Nam và CMS đã cùng ký biên bản ghi nhớ hợp tác và công bố khai trương dịch vụ trò chơi trực tuyến (game online) mang tên "Thế giới diệu kỳ" (TGDK) tại *http://mu.vietnamnet.vn*. Có thể coi đây là dịch vụ game online quy mô và chất lượng kỹ thuật chính quy nhất hiện có tại Việt Nam, không chỉ vì các MU Game Server được cài trên một hệ thống máy chủ cực mạnh, liên tục được nâng cấp để đảm bảo chất lượng dịch vụ qua đường truyền băng thông rộng lên tới 100Mb, mà còn vì nó được đầu tư bởi các đại gia trong làng CNTT Việt Nam.

Theo thỏa thuận này, VASC sẽ sử dụng các hệ thống máy chủ do công ty CMS sản xuất, với bộ vi xử lý Intel Xeon và Intel Xeon EM64T để phục vụ TGDK. Công ty VASC có trách nhiệm phát triển các game mới, trước mắt là các game MU của công ty WebZen (Hàn Quốc).

Theo ông Nguyễn Anh Tuấn, giám đốc công ty VASC thì "từ khi bắt đầu triển khai thí điểm vào đầu tháng 12/2004, dịch vụ TGDK đã thu hút được hơn 38.000 người chơi trên cả nước với số lượng người chơi game online tại một thời điểm thường xuyên đạt tới 1.000 người.

Phân tích về điểm mạnh của TGDK, ông Nguyễn Xuân Cường, đại diện nhóm Game Online của VASC cho biết: "Tại phần lớn các cửa hàng game tư nhân hiện nay người chơi chỉ có thể chơi với nhau qua mạng LAN chứ khó chơi trực tuyến một cách thực sự. Trong khi MU là một game trực tuyến, đòi hỏi hệ thống máy chủ và đường truyền cực mạnh đồng thời phải liên tục nâng cấp để đảm bảo khả năng phục vụ số lượng người chơi lớn. Với ưu thế về hạ tầng mạng băng thông rộng và nền tảng máy chủ hiện đại, TGDK có thể đáp ứng được các yêu cầu đó".

Lễ ký kết

Để sử dụng dịch vụ MU Online của VASC, chủ cửa hàng game không cần cài đặt MU Private Server, cũng không phải đầu tư nhiều cho máy chủ, hệ thống đường truyền mạng tại phòng máy. Thậm chí người chơi cũng có thể dùng kết nối dial-up, nhưng tất nhiên sự tương tác với hệ thống và đấu thủ game khác sẽ không được hoàn hảo như dùng đường truyền băng rộng.

Cũng theo ông Cường thì để chơi "MU Online - TGDK", cần thoả mãn những yêu cầu kỹ thuật như máy tính tối thiểu Pentium II 300MHz, card đồ hoạ hỗ trợ 3D, kết nối đường truyền băng rộng (ADSL). Ngoài ra người chơi cần đăng ký tài khoản tại địa chỉ *http://mu.vietnamnet.vn* rồi download bộ game MU chơi thử nghiệm để cài đặt, sau đó kết nối Internet, chạy chương trình vừa cài đặt là có thể bắt đầu chơi.

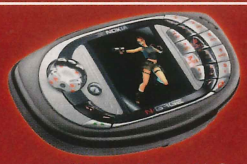
Trong thời gian tới, các khách hàng MU Online - TGDK có thể thanh toán phí cho biệt danh (nickname) chơi game của mình chỉ bằng một tin nhắn qua điện thoại di động. Đây là hình thức thanh toán rất thuận tiện và linh hoạt, vì người chơi có thể chủ động về thời gian chơi, đồng thời không phải đóng một khoản tiền phí liên tục cả tháng như một số dịch vụ tư nhân hiện đang cung cấp.

Ngoài những ưu điểm trên, dịch vụ MU Online - TGDK còn có các biện pháp ngăn chặn tối đa mọi trường hợp chơi gian lận cũng như chính sách thưởng tương xứng. VASC cũng mở hệ thống giao dịch mua bán các món đồ dùng của "hero" trên trang web để các người chơi có thể chuyển nhượng đồ cho nhau một cách tiện lợi.

Ngay sau lễ ký kết, giải đấu game Battle Soccer đầu tiên dành cho cộng đồng người chơi trực tuyến MU TGDK được công bố chính thức khởi động, diễn ra đồng thời vào ngày 22-23/01/2005 tại Hà Nội và TP. Hồ Chí Minh. Theo ông Tuấn thì chỉ trong thời gian rất ngắn nữa thôi người chơi game online Việt Nam sẽ được thưởng thức ít nhất 2 game online rất nổi tiếng có bản quyền và được Việt hóa 100% do TGDK cung cấp. "Hiện tại VASC đang đăng ký mua các trò chơi trực tuyến có bản quyền của nước ngoài và đặt mục tiêu xây dựng cổng giao tiếp trò chơi điện tử (game portal) dành cho cộng đồng người chơi game tại Việt Nam", ông Tuấn tiết lộ.

**HẠNH LÊ**

## KẾT QUẢ BỐC THĂM



Điện thoại di động Nokia N-Gage QD - Chương trình phối hợp thực hiện bởi tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam, Công Ty Phân Phối FPT và Nokia:

1. **Phan Hồng Phương** (Nam,32t)
   Địa chỉ: 88/13/6 Cống Lổ, Phường 15, Quận Tân Bình, TP. HCM
   Điện thoại: 0903 622 633
   Email: catchthetrain@yahoo.com
   Nghề nghiệp: Giám định viên
2. **Phan Thành Nguyên** (Nam, 45t)
   Địa chỉ: 76B Phan Xích Long, Phường 2, Quận Phú Nhuận, TP. HCM
   Điện thoại: 0903 843 153
   Email: nguyenpt59@hotmail.com
   Nghề nghiệp: Giáo viên
3. **Lê Hoàng Nhựt** (Nam, 15t)
   Địa chỉ: 37 Huỳnh Văn Nhứt, Phường 3, Thị xã Tân An, Tỉnh Long An
   Điện thoại: 072. 824 120
   Email: hoangnhut-1201@yahoo.com
   Nghề nghiệp: Học sinh
4. **Nguyễn Đào Xuân** (Nữ, 16t)
   Địa chỉ: 53 Tán Thuật, TP. Buôn Ma Thuộc, Daklak
   Điện thoại: 050. 856 299
   Nghề nghiệp: Học sinh

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

**Tòa soạn:** 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*. **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*; **Website:** *www.pcworld.com.vn*.

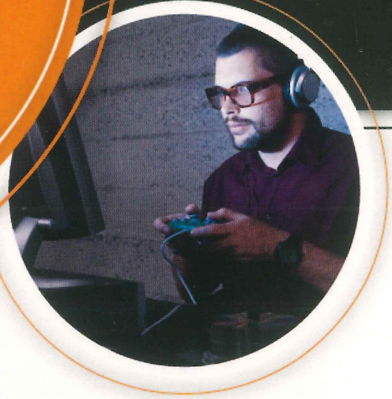
● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

**Intel® Desktop Boards**

INTEGRITY TO BUILD ON

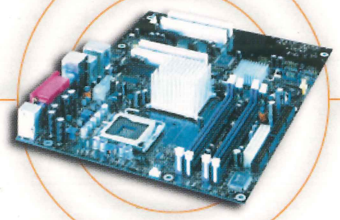
# Intel đưa trò chơi đến Tuyệt đỉnh



## HÃY CẢM NHẬN SỰ KHÁC BIỆT!

Với các bo mạch chủ mới của Intel®

**D915GAV, D915PGN và D915PBL**



## Bo mạch chủ Intel®
## Sự lựa chọn tốt nhất cho bộ xử lý Intel®

Các đại lý:

**Hà Nội:**

| | |
|---|---|
| CMS | 04. 9782084 |
| Lam Phương | 04. 9431717 |
| Seatic | 04.5370570 |
| Telnet | 04. 9781418 |
| Vĩnh Xuân | 04. 9439121 |
| Sudico | 04.7365530 |

**TP. Hồ Chí Minh:**

| | |
|---|---|
| Anh Phương | 08. 9250199 |
| Khai Trí | 08. 8445343 |
| Hoàn Long | 08. 9250898 |
| FPT-Elead | 08. 9253150 |
| Mekong Green | 08. 9972627 |
| Nova | 08. 9250771 |
| Nguyễn Hoàng Informatics | 08. 9203404 |
| Robo | 08. 9252797 |
| Scitec | 08. 8330378 |
| T&H | 08. 9303470 |
| Hợp Nhất | 08.9252367 |
| TNC | 08. 9250259 |
| Phong Vũ | 08.9330763 |
| VTB | 08. 8477047 |

**Đà Nẵng:**

| | |
|---|---|
| Phương Tùng | 0511. 656666 |
| Thịnh Tiến | 0511. 652212 |

**Huế:**

| | |
|---|---|
| Điện tử Huế - Huetronics | 054-846146 |

**Nha Trang:** Công ty TH 058. 810822

**Cần Thơ:**

| | |
|---|---|
| TTTH ĐH Cần Thơ | 071. 832875 |

**Cà Mau:** Minh Khôi 0780. 832620

intel®

FPT ELEAD® COMPUTER

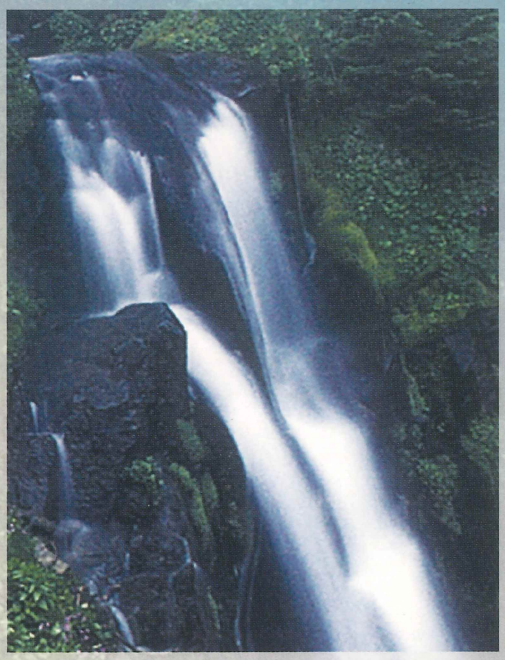
*Cùng đi tới thành công*

# BỀN BỈ, MẠNH MẼ, TIN CẬY

Giá đặc biệt

**939$**

BAO GỒM VAT



*Khuyến mãi* Tặng

**Flash driver**

USB **128** MB

Từ ngày 1/12/2004 -31/1/2005

## MÁY CHỦ FPT ELEAD S506 VỚI BỘ VI XỬ LÝ INTEL® PENTIUM® 4 TÍCH HỢP CÔNG NGHỆ HT SẼ GIÚP BẠN QUẢN LÝ VÀ ĐIỀU HÀNH DOANH NGHIỆP HIỆU QUẢ HƠN

**Processor** Intel®Pentium® 4 Processor 530 with HT Technology (3.0GHz Bus 800MHz 1Mb Cache L2). **Motherboard** Intel®Server Board SE7210TP1 Chipset Intel® E7210 with system bus 800MHz, I/O slots: 3 x 64bit/66MHz, 1 x 32bit/33MHz. **Integrated graphics** controller with 8MB of memory. **Integrated LAN** Intel® Pro 100+ and Intel® Pro 1000 server network connection. **Memory** 512MB DDRAM 400 up to 4GB. **Hard Disk** 1 x SATA 150 - 80GB 7200rpm. **RAID** Intel® SATA level 0,1. **CD-RW** 52*32*52. **Chasiss** for Server. **Keyboard, Mouse** PS/2. **Monitor** ELEAD15" CRT Digital. **OS** Supporting: Microsoft® Windows Server, RedHat Linux.

Giải pháp dành cho Doanh Nghiệp vừa và nhỏ:

Trọn gói SMB: 1 Server S506

4 PC M626 (Intel Pentium 4 Processor 2.26GHz)

1 Notebook N516

Giá 3300USD (chưa bao gồm VAT)

**Trụ sở chính**

41 Sương Nguyệt Anh, Q.1, TP.HCM
ĐT: 08.9252 545 Fax: 08 925 3145

89 Láng Hạ Hà Nội.
ĐT: 04.8560 300 Fax: 04.8560 315

**Showroom**

57 Trần Quốc Thảo, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08.9330076 - 9305135 Fax: 08.9330 075

1A Yết Kiêu, Hà Nội
ĐT: 04.9426 506 Fax: 04.9426 507

Đại lý

**TP HCM**: CT TNHH TMDV Nguyễn Trần Tín 9895919 *MTC 8589524 *CT Hợp Nhất 9252367 *CT TNHH A.I.G 9162275 *CT TNHH TMDV TH Gia Việt 9310832 *Nguyễn Hoàng 9203404 *CHMT Trọng Nhân 9633160 *CT TNHH TM TH Phương Nam 9716876 *CT TNHH TMDV Việt Phương 8327801 *Khôi Nguyên 8445785 *Sao Mai 9972269 **Đà Nẵng:** CT I.D.E 825836 *CT Hân Thịnh 652378 *TTMT Điện lực 3 897360 *CT CNTH Phương Tùng 656020 **Quảng Nam:** CT TNHH PTCN TMMT Martin 830888 **Quảng Ngãi:** TTTH M.H.Q 825894 **Quy Nhơn:** DN Bảo Châu 828199 *DNTN Thành Nhân 8200707 *TTTH BĐ Bình Định 818903 *CT Sách TBTH Bình Định 861654 **Phú Yên:** DN Thanh Cường 822376 **Nha Trang:** NT Computer 515989 *VU GIA (EIS) 826200 **Ninh Thuận:** CT Sách TBTH Ninh Thuận 835392 *CT Tử Sơn 822597 **Bình Thuận:** CH Dũng Sỹ 828789 *CT TNHH DVVT TM Việt Ấn 830212 **Daklak:** CT TNHH TH Tây Nguyên 855199 **Dak Nông:** CN CT TNHH Phương Nam 815172 **Gia Lai:** CT Vĩnh Tín 823423 *CT Đức Hùng 830789 *DNTN ALPHA 873873 **Kontum:** CT Vĩnh Tín 863351 *VT Xuân Hải 868899 *Kim Thịnh 862111 **Dalat:** CT Vĩnh Thái 837777 *Lâm Nhật Tân 825821 **Bảo Lộc:** cH Châu Anh 710477 **Vũng Tàu:** CT TNHH Nga Anh 854149 *CHMT&TBVP Vũng Tàu 540424 *VT Toàn Cầu 540099 *HTH Co. 816636 *CT TNHH Lê Mai 542222 **Đồng Nai:** CT Idata 842244 *CT Đông Nam 821111 **Bình Phước:** CT TNHH TMKT CNTT Quang Minh 885474 *CT Hoàn Mỹ 879622 *CT TNHH Tân Hoàng Gia 881346 **Bình Dương:** CT TNHH TH TMVN V.B.M 836888 **Tây Ninh**: CT TNHH TM Tân Nam 824097 **Long An**: DNTN Anh Việt 835378 *CT TNHH CNTHVT Nam Phong 891888 **Mỹ Tho:** CT TNHH Incom 883969 *CT TNHH VietCom 950161 **Bạc Liêu:** CH TBVP MT Yến Nhi 827073 **Vĩnh Long:** CT Mêkong I 820778 *DNTN Bá Linh 827613 **An Giang:** TBVP Long Xuyên 841096 *CHTH An Giang 859958 *DVTH Trung tâm 6689799 **Trà Vinh:** CT TNHH SXTMDV TH Hoàng Sơn 856770 **Bến Tre:** CT TNHH TM&CN Phương Nam 829606 *CT TNHH Đăng Quang 813181 **Cần Thơ:** DNTN Sao Mai (Stars.com) 833730 **Đồng Tháp:** CT Nhật Minh 853107 **Sóc Trăng:** DNTN Gia Hòa 824067 **Cà Mau:** DNTN Minh Khôi 822200 *CT TNHH Huỳnh An 821278 **Kiên Giang:** DNTN Tây Nam 870845 *CT Tiến Phát 875478 *Nam Phương 869326 *Như Ý 923253

intel inside HT pentium® 4

www.elead.com.vn

Biểu tượng FPT ELEAD® là thương hiệu đã được đăng ký của FPT® Corporation.

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Hyper-Threading Technology requires a computer system with an Intel Pentium 4 processor supporting Hyper-Threading Technology and an HT Technology enabled chipset, BIOS and operating system.Performance will vary depending on the specific hardware and software you use.

## GV-RX80256D

- VPU by ATi RADEON™ 800
- Supports the PCI-e X 16 standard
- Integrated 256MB DDR III Memory
- Fully support DirectX® 9.0 and the latest OpenGL® functionality..
- 12 parallel rendering pipelines
- All new 256-bit memory interface
- DVI-I and TV-Out connector supported
- Supports "V-Tuner 2" for overclocking.
- Bundles PowerDVD 5.0
- Bundles 3 full version games

## GV-RX70P128D-SP

- Powered by ATi RADEON™ X700Pro GPU
- High Performance 128MB DDR3 memory accelerates the latest 3D games
- All new 128-bit memory interface
- Supports the new PCI-Express x16 standard
- Support Microsoft DirectX®9.0C
- Noise-free Heat Sink plus Heat Pipe passive cooling system design
- DVI-I and TV-Out connector supported, S-Video to HDTV(Ybrbc) Cable bundled
- GIGABYTE V-Tuner2 for overclocking
- Bundles two full version games
- Free Power DVD 5.0

## GV-R925128T

- Powered by ATi RADEON™ 9250 GPU
- High Performance 128MB DDR memory accelerates the latest 3D games
- All new 64 bit memory interface
- Supports the new AGP 8X standard
- Support Microsoft DirectX® 9.0 compatibility and full DirectX® 8.1
- TV-Out connector supported.
- V-Tuner2 and Power DVD 5.0

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

*Upgrade Your Life*™ www.gigabyte.com.tw